NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

03/04 Ausgabe 82 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-M

JAMES BOND 007 ALLES ODER NICHTS

TEST: EAs Agentenkracher im Check!

DONKEY KONGA

IM TEST: Der Kultcharakter in seinem ersten eigenen GameCube-Spiel. Nintendos Antwort auf Sonys EyeToy?

2004: Rückkehr der Legenden

MARIO, ZELDA & MEHR

REPORTAGE: Das bringt Nintendo 2004. So erfolgreich war die Preissenkung. Mit großem Interview, Verkaufszahlen und Prognosen.

NON-STOP-ACTION FÜR DEN GAMECUBE

STARCRAFT GHOST

VORGESTELLT: Das erwartet euch bei Vivendis Science-Fiction-Hammer! So sexy wird die Zukunft!

KULT FÜR UNTERWEGS

METROID

ZERO MISSION: Der neue Action-Hit im ausführlichen Vorabtest

4 194373 903306 03

EDITORIAL

Vorbildlicher Start ins neue Jahr

NINTENDO 2004

Nintendo gibt Gas!

NINTENDO AM DRÜCKER

Kompliment, Nintendo! Um erst gar keine Zweifel über die Zukunft von GameCube und Game Boy Advance aufkommen zu lassen, veröffentlichte der Großostheimer Konsolengigant noch rechtzeitig vor Weihnachten eine 14 Seiten umfassende Pressemitteilung, in der ausreichend Hits für 2004 angekündigt wurden. Damit wurden einige Kritiker, die Nintendo angesichts der schwach gewordenen Unterstützung durch Lizenznehmer ein katastrophales Jahr vorhersagten, ihrer wichtigsten Argumente beraubt. Zugegeben: Die Release-Listen sehen im Vergleich zum Vorjahr recht mager aus, was den Umfang angeht, doch bei genauer Betrachtung entdeckt man mehr als genügend echte Top-Hits für den GameCube, welche beste Unterhaltung garantieren sollten. Im Februar erscheinen für den GameCube beispielsweise *James Bond 007: Alles oder nichts*, *Prince of Persia* oder *Kirby Air Ride*. Besonders hochkarätige Titel erwarten uns im März mit *Final Fantasy: Crystal Chronicles* und *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Im April steht das gelungene *Pokémon Channel* an, während im zweiten Quartal *Mario Golf: Toadstool Tour* und *Phantasy Star Online III* folgen. Bis Ende des Jahres darf man sich außerdem auf *Mario Tennis*, *Pikmin 2*, *Resident Evil 4*, *Paper Mario*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Killer 7* sowie möglicherweise Nachfolger zu *Zelda: The Wind Waker* und *Super Mario* freuen. Für den Game Boy Advance ist die Lage ähnlich erfreulich, denn mit *Harvest Moon*, *Sword of Mana*, *Sabre Wulf*, *Metroid Zero Mission*, *F-Zero 2*, *Donkey Kong Country 2* oder *Shining Soul 2* stehen bereits in den ersten sechs Monaten echte Kracher an.

NEUE HARDWARE UND WEITERE HITS!

Die oben aufgeführten Spiele sind aber bei weitem noch nicht alles, was uns in diesem Jahr erwartet. Beispielsweise will Nintendo spätestens auf der E3 im Mai ein revolutionäres neues Produkt vorstellen, über das derzeit ausgiebig spekuliert wird. Außerdem wird es in Los Angeles sicherlich auch eine ganze Reihe von Neuankündigungen für GameCube und Game Boy Advance geben. Sobald es konkrete Infos gibt, werden wir in N-ZONE darüber berichten. Bis dahin eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

HER DAMIT! Die Vorfreude auf die für 2004 angekündigten Hits ist enorm. Besonders herbeigesehnt werden von der Redaktion Mario Golf, Mario Tennis sowie Metal Gear Solid und ein neues Zelda-Game.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Kerstin Springer (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Fabian Hübner (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 03/2004

NEWS

6 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo im Jahr 2004
14 Warp Pipe

RUBRIKEN

97 Abo Inside
83 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
34 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
28 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Baldur's Gate: Dark Alliance 62
Conan 20
Custom Robo 64
Die Sims brechen aus 60
Donkey Kong Country 2 8
Double Dragon Advance 65
Duel Masters Battle Arena 65
Final Fantasy Crystal Chronicles 66
Fire Emblem 26
F-Zero 2 8
Gladius 80, 82
Gotcha Force 56
Harry Potter und der Stein der Weisen 81
Harry Potter: Quidditch-WM 82
Harvest Moon: A Wonderful Life 6
Harvest Moon: Friends of Mineral Town 58
James Bond 007: Alles oder nichts 36
Lizzie McGuire 62
MegaMan Anniversary Collection 3 66
Metroid: Zero Mission 24
Need for Speed: Porsche Unleashed 62
Need for Speed: Underground 9
Oddworld: Munch's Oddysee 81
Phantasy Star Online Episode III 22
Pirates of the Caribbean 82
Pokémon Channel 7
Rayman 3: Hoodlum Havoc 80
Rogue Ops 48
Sabre Wulf 8
Sonic Heroes 44
Sphinx und die verfluchte Mumie 40
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom 7
Starcraft Ghost 16
Tiger Woods PGA Tour 2004 62
Tom Clancy's Splinter Cell 81
Tony Hawk's Pro Skater 4 82
Tony Hawk's Underground 81, 92
Viewtiful Joe 81
World Racing 52
XGRA 84
Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten 9

REPORTAGE

10 NINTENDO IM JAHR 2004

Was hat Nintendo in petto, um im Jahr 2004 erfolgreich in den Kampf gegen Sony und Microsoft vorzugehen? Das haben wir uns auch gefragt und für euch recherchiert. Lest ab Seite 10 das volle Programm.

VORSCHAU

16 STARCRAFT GHOST

Leider dauert es noch eine Weile, bis Nova ihre Reize auf dem GC ausspielen kann. Aus diesem Grund liefern wir euch noch einmal eine ausführliche Vorschau ab Seite 16.

VORSCHAU

24 METROID: ZERO MISSION

Ihr seid schon ganz heiß auf das nächste GBA-*Metroid*-Abenteuer? Ab Seite 24 könnt ihr alles über den Nachfolger von Metroid Fusion erfahren.

TEST

36 JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Der wohl bekannteste Geheimagent ist wieder auf dem GC unterwegs. Ob ihm der Wechsel von der Ego- zur Third-Person-Perspektive gut getan hat, erfahrt ihr ab Seite 36.

TEST

68 DONKEY KONGA

Mit diesem abgefahrenen Musik- und Bongo-Spiel zeigt Nintendo, dass man auch durchgeknallte Spiele machen kann.

VORSCHAU

GAMECUBE

20 **Conan**
Macht auf dem GC Karriere!

22 **Phantasy Star Online Episode III**
Sega geht in die dritte Runde!

16 **Starcraft Ghost**
Nebulöses Abenteuer!

GAME BOY ADVANCE

26 **Fire Emblem**
Feurige Strategie für unterwegs!

24 **Metroid: Zero Mission**
Unheimlich viele Informationen!

TEST

GAMECUBE

56 Gotcha Force
36 James Bond 007: Alles oder nichts
48 Rogue Ops
44 Sonic Heroes
40 Sphinx und die verfluchte Mumie
52 World Racing

GAME BOY ADVANCE

62 Baldur's Gate: Dark Alliance
60 Die Sims brechen aus
58 Harvest Moon
62 Lizzie McGuire
62 Need for Speed: Porsche Unleashed
62 Tiger Woods PGA Tour 2004

KOMPLETTLÖSUNG

84 XGRA

KURZTIPPS

92 Tony Hawk's Underground

CHEATS & CODES

GAMECUBE

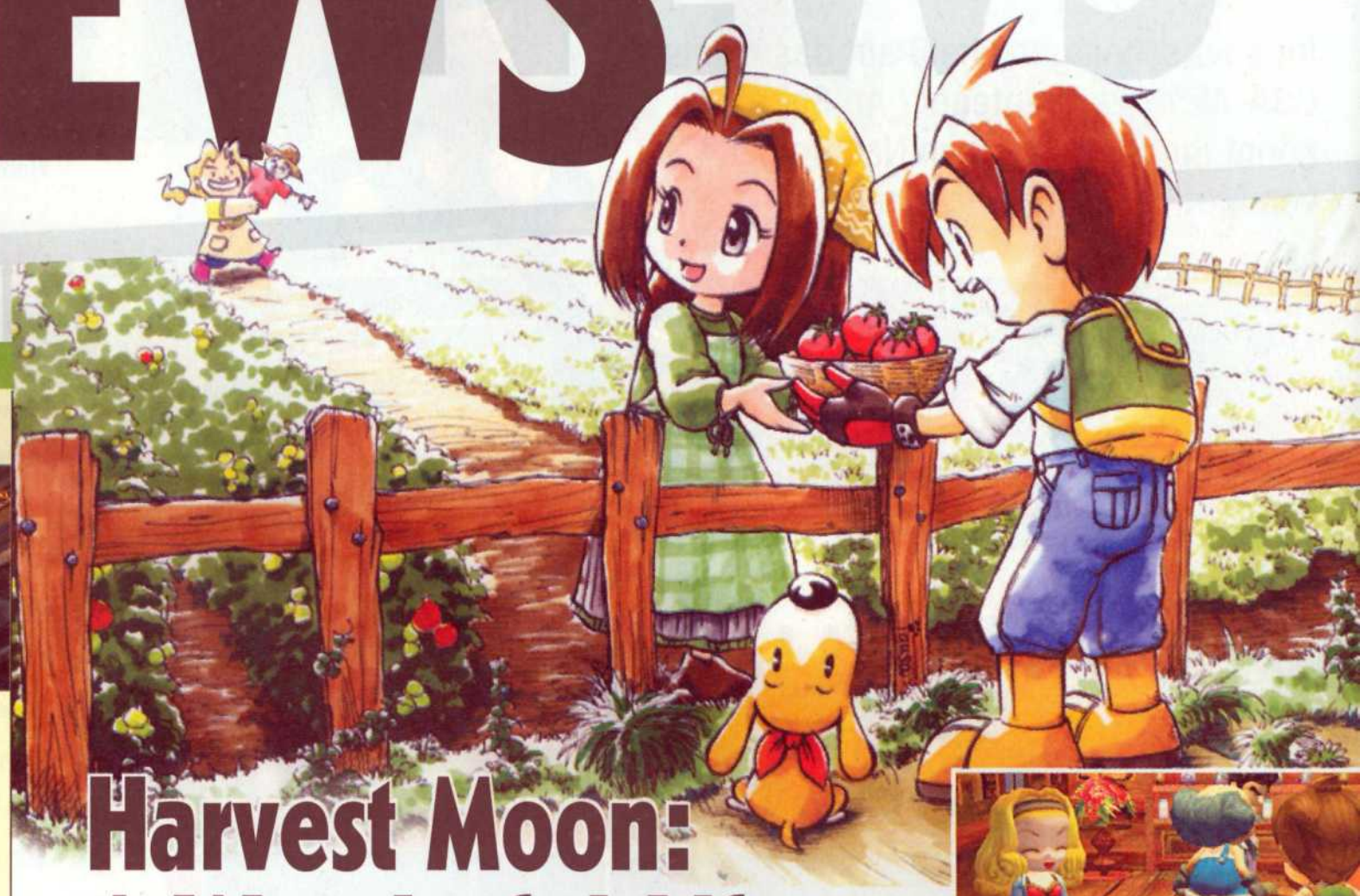
80 Gladius
82 Harry Potter: Quidditch-WM
80 Rayman 3: Hoodlum Havoc
81 Tom Clancy's Splinter Cell
82 Tony Hawk's Pro Skater 4
81 Tony Hawk's Underground
81 Viewtiful Joe

GAME BOY ADVANCE

81 Harry Potter u. der Stein der Weisen
81 Oddworld: Munch's Oddysee
82 Pirates of the Caribbean

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de



N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. IN GEHEIMER MISSION
James Bond überzeugt auf der ganzen Linie.

2. ÜBERRASCHUNGSHIT
Eine Mumie wandelt in *Sphinx* auf den Spuren von Zelda.

3. PFEILSCHNELL
Sonic feiert ein gelungenes Comeback in *Sonic Heroes*.

4. WORLD RACING
Verspätet, aber endlich auf dem GameCube

5. UBISOFT
Mit *Beyond Good & Evil* liefert der Publisher den nächsten Kracher!

FLOPS

1. ZICKIGES GIRLIE
Lizzy McGuire sorgt für durchschnittlichen Spielspaß.

2. VERSPÄTUNGEN
US-Zocker genießen bereits *Beyond Good & Evil* und *Prince of Persia*.

3. DER GRIPPEVIRUS
Kaum ausgeruht, kommt die nächste Attacke.

4. FALSCHE GERÜCHTE
Falschmeldungen zu *Resident Evil 4* und *Prince of Persia* schocken Nintendo-Fans.

5. GEFÄHRLICHE BÖLLER
Unvorsichtige Leute werfen am Tag mit Silvester-Knallern.

Harvest Moon: A Wonderful Life

SIMULATION **Das Farmerleben kann hart, aber unterhaltsam sein.**

Wer kommt auf die verrückte Idee, das Leben auf einer Farm nachzustellen? Und wen soll das interessieren? Nun, es sollte ziemlich viele Spieler unter euch interessieren, denn *Harvest Moon: A Wonderful Life* macht jede Menge Laune und vor allem süchtig. Tausende Fans der bisherigen *Harvest Moon*-Spiele können ein Lied davon singen. Zu Beginn des Spiels übernehmt ihr die Kontrolle über einen kleinen Jungen, der im Spielverlauf immer größer wird. Gemeinsam müsst ihr den Alltag auf einer Farm bewältigen. Kauft Samen ein, beackert das Feld, bewässert die Pflanzen, jätet das Unkraut, sorgt für die Tiere und ganz nebenbei solltet ihr euch auch noch um euer Privatleben kümmern, Freunde finden und vielleicht sogar eines Tages heiraten und Kinder kriegen. Die Grafik ist in aufwendigem 3D gehalten, sieht gut aus, bietet viele liebevolle Details und eine erstklassige Weitsicht. Doch mehr als die Technik kann das Spielsystem begeistern, das unglaublich tief ist und jede Menge Charaktere zum Interagieren bietet. *Harvest Moon* wird eine erstklassige Simulation werden und nicht nur Fans sollten einen Blick riskieren. Einen Test der GBA-Fassung haben wir übrigens bereits in dieser Ausgabe; die GameCube-Version folgt in der nächsten N-ZONE. **(fs)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 25. März

PARTY Bei Veranstaltungen pflegt ihr soziale Kontakte.

PFLICHT Die Aufzucht von Pflanzen gehört zum Farmer-Alltag.

REALISTISCH Jahreszeiten-Wechsel sowie Tag und Nacht wurden ebenfalls integriert.

NEWSTICKER

+++ ZELDA-COLLECTION FÜR LAU Nintendo hat im Januar eine Aktion in England veranstaltet, bei der Videospieler beim Kauf von bestimmten Spielen umsonst eine *Zelda* Collector's Edition dazubekamen. Ob es auch hierzulande eine solche Aktion geben wird, ist bislang ungewiss. **+++ SHREK 2 KOMMT** Activision hat die *Shrek 2*-Lizenz von TDK übernommen. Eine Umsetzung für den GameCube scheint wahrscheinlich. Der Kinofilm soll hierzulande im Juli anlaufen. **+++ RESTRUKTURIERUNG** Im Zuge einer Umstrukturierung möchte man sich bei Activision stärker der Weiter- und Neuentwicklung von bekannten Franchises widmen, um für die Zukunft des Marktes gerüstet zu sein. **+++ AUTOMATEN-ZOCKER** Sega

SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom

ACTION **Der lustige Schwammkopf kehrt zurück!**

Mit *SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom* erwartet uns das zweite Spiel, das auf der Zeichentrickserie basiert. Die Geschichte handelt vom fiesen Plankton, der erneut die Weltmacht an sich reißen will. Als SpongeBob, Patrick oder Sandy tretet ihr nun in so harten Disziplinen wie „Zungenboarden", „Unterwäsche-Bungee-Springen" und „Lasso-Copter" an, um das Böse zu stoppen. In insgesamt zehn Welten mit zahlreichen Geheimnissen müsst ihr eure Videospielkünste beweisen. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: 13. Februar

VERRÜCKT Steuert eure Lieblingscharaktere aus der Serie.

WO IST ES NUR? Auch im Garten macht ihr euch auf die Suche nach Senderteilen.

Pokémon Channel

ACTION **Nintendos Sammelmonster kommen!**

Das erste Pokémon-Abenteuer für den GameCube unterzog sich bereits unserem Import-Test. Bei *Pokémon Channel* handelt es sich um ein waschechtes Point&Klick-Abenteuer im Stil von *Disney's Magical Mirror*. Ihr steuert eine Hand über den Bildschirm und geleitet Pikachu durch allerlei abgedrehte Umgebungen. Ziel ist es unter anderem, die verloren gegangenen Senderteile des Pokémon-Kanals wieder einzusammeln. Hierzu dürft ihr auch an einer Quiz-Sendung im Fernsehen teilnehmen und euer Pokémon-Wissen beweisen. Als Preise winken Teile des Senders. Je mehr Teile ihr habt, desto mehr Programme könnt ihr empfangen und an umso mehr Mini-Spielen dürft ihr teilnehmen. Neben jeder Menge qualitativ hochwertiger Pokémon-Videoschnipsel erwartet euch eine knallbunte und zuckersüße Optik. Für junge Spieler und Pokémon-Fans ein Heidenspaß! **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 2. Quartal

N-ZONE auch online!

WEBNEWS **Unter www.n-zone.de gibt es die Website zum Heft.**

Ihr wollt täglich frische News, Videos zu aktuellen und kommenden Spielen, Tipps & Tricks, Lesertests und ein Forum, in dem ihr euch mit anderen Videospielern austauschen könnt? Dann schaut am besten mal auf unserer Homepage unter www.n-zone.de vorbei. Dort findet ihr zudem Verkaufscharts, Erscheinungstermine von Spielen, ein umfassendes Archiv von in der N-ZONE vorgestellten und getesteten Spielen und vieles mehr. Dort könnt ihr auch an vielen Umfragen sowie zahlreichen Gewinnspielen teilnehmen und euch mit den Redakteuren der N-ZONE oder dem einen oder anderen Hersteller-Vertreter austauschen. Außerdem veranstalten wir regelmäßig tolle Themenchats mit Entwicklern. Lasst euch das nicht entgehen! **(fs)**

WWW.N-ZONE.DE **Die perfekte Ergänzung zu unserem Monatsmagazin!**

hat mit Sega Amusement Ltd. ein Unternehmen gegründet, das sich ausschließlich mit der Entwicklung von Arcade-Spielen befassen wird. Das neu gegründete Unternehmen wird seine Arbeit am 1. April 2004 aufnehmen. **+++ HARRY ZAUBERT WEITER** Electronic Arts hat bekannt gegeben, dass man mit *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* das dritte Videospiel um den Zauberlehrling herausbringen wird. Der gleichnamige dritte Kinofilm soll am 3. Juni anlaufen. **+++ EYETOY ERFOLGREICH** Sony teilte mit, dass man von dem innovativen Spielgerät 450.000 Einheiten in Deutschland absetzen konnte. **+++ AUF KURS** Nintendo möchte in diesem Geschäftsjahr sechs Millionen GameCubes absetzen. Dies gab Nintendo-Präsident Satoru Iwata bekannt. **+++ NACHFOLGER** TDK hat in einer Pressemitteilung bestätigt, dass man an einem Nachfolger zu *World Racing* arbeitet, der auf allen aktuellen Konsolen und dem PC erscheinen soll. **+++ NEUE KONSOLE** Via und Apex haben eine neue Konsole angekündigt. Mehr Infos unter www.n-zone.de. **+++**

NEWS

F-Zero 2

RENNSPIEL **Der Kult-Racer feiert ein Comeback.**

Bei *F-Zero 2* handelt es sich um das bislang unter F-Zero: *Legend of Falcon* bekannte *F-Zero*-Spiel. Der Spieler hat die Qual der Wahl aus über 30 Racern, jeder mit einer eigenen Geschichte. Doch diese Geschichten haben alle eine Verbindung zueinander. Wie alles zusammenpasst, erfahrt ihr erst im Spielverlauf. Genau wie beim GameCube-Pendant *F-Zero GX* bietet der zweite GBA-Teil einen Story-Modus. Schwerpunkt des Spiels sind aber immer noch die adrenalinfördernden Highspeed-Rennen. Ihr dürft euch auf ein Rennspiel der Extraklasse freuen. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 2. Quartal

AM LIMIT Die Grafik ähnelt dem ersten Teil, was aber nichts Schlechtes ist.

INFO **KURZ & KNAPP**

PSP IM NOVEMBER
Der Präsident von Sony Europe, Chris Deering, hat in einem Interview erklärt, dass man beabsichtigt, das Handheldsystem PSP im November 2004 weltweit zu veröffentlichen.

EIGENE WEGE
Microsoft möchte mit der Xbox 2 offenbar ein selbst entwickeltes Speichermedium einsetzen. Dies geht aus einer Stellenausschreibung für einen Elektroingenieur hervor.

KOMPATIBEL
Nach angeblichen Interviews mit Satoru Iwata soll der GameCube-Nachfolger abwärtskompatibel sein und auch GameCube-Titel abspielen können. Wir halten euch auf dem Laufenden.

KÜNDIGUNG
Wie Nintendo bekannt gab, hat Axel Herr das Unternehmen auf eigenen Wunsch verlassen. Wer sein Nachfolger wird, ist unbekannt. Axel Herr war vier Jahre lang als Managing Director Sales and Marketing bei Nintendo beschäftigt.

Sabre Wulf

ACTION-ADEVENTURE **Rares 2. Streich!**

Noch unter dem Namen Ultimate setzte das heute als Rare bekannte britische Entwickler-Studio in den frühen Achtzigern Maßstäbe. *Sabre Wulf* bot tolle Action-Adventure-Kost. Das Erforschen von Labyrinthen und das Sammeln von Gegenständen zählten zu den Hauptaufgaben im Spiel. Dies ist auf dem GBA nicht anders. In acht Welten erforscht ihr die Gegend und interagiert mit Bewohnern und Tieren. Aufgelockert wird das Spielvergnügen durch zahlreiche Mini-Spiele, Combos und Geheimnisse. *Sabre Wulf* ist nach *Banjo-Kazooie: Grunty's Rache* das zweite Rare-Spiel für den GBA. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: März

ZAUBERHAFT Die Umgebungen sind sehr hübsch.

JUMP & RUN Ihr müsst viel Geschick beweisen.

KLASSE Auf dem SNES war Donkey ein Klassiker.

Donkey Kong Country 2

JUMP & RUN **Nintendo kündigt SNES-Port an.**

Nachdem Nintendo sämtliche möglichen *Mario*-Spiele auf den GBA umgesetzt hat, zaubert der japanische Videospiel-Gigant auch schon ein neues Ass aus dem Hut: die *Donkey Kong Country*-Serie vom SNES. Vor einigen Monaten veröffentlichte Nintendo bereits den ersten Teil, *Donkey Kong Country*, auf dem GBA. Das Spiel bot zwar etwas weniger Farben als auf der 16-Bit-Konsole, aber mindestens genauso viel Spielspaß. Dasselbe erwarten wir von *Donkey Kong Country 2*. In diesem Affenspektakel begeben sich Diddy und seine Freundin Dixie Kong auf die Suche nach Donkey Kong, der vom üblen Schurken King K. Rool entführt worden ist. Mit von der Partie sind auch wieder Schwertfisch Enguarde, Nashorn Rambo, Papagei Squawks und Winky der Frosch. In über 30 Levels erwartet euch hier Jump&Run-Kost vom Feinsten. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 2. Quartal

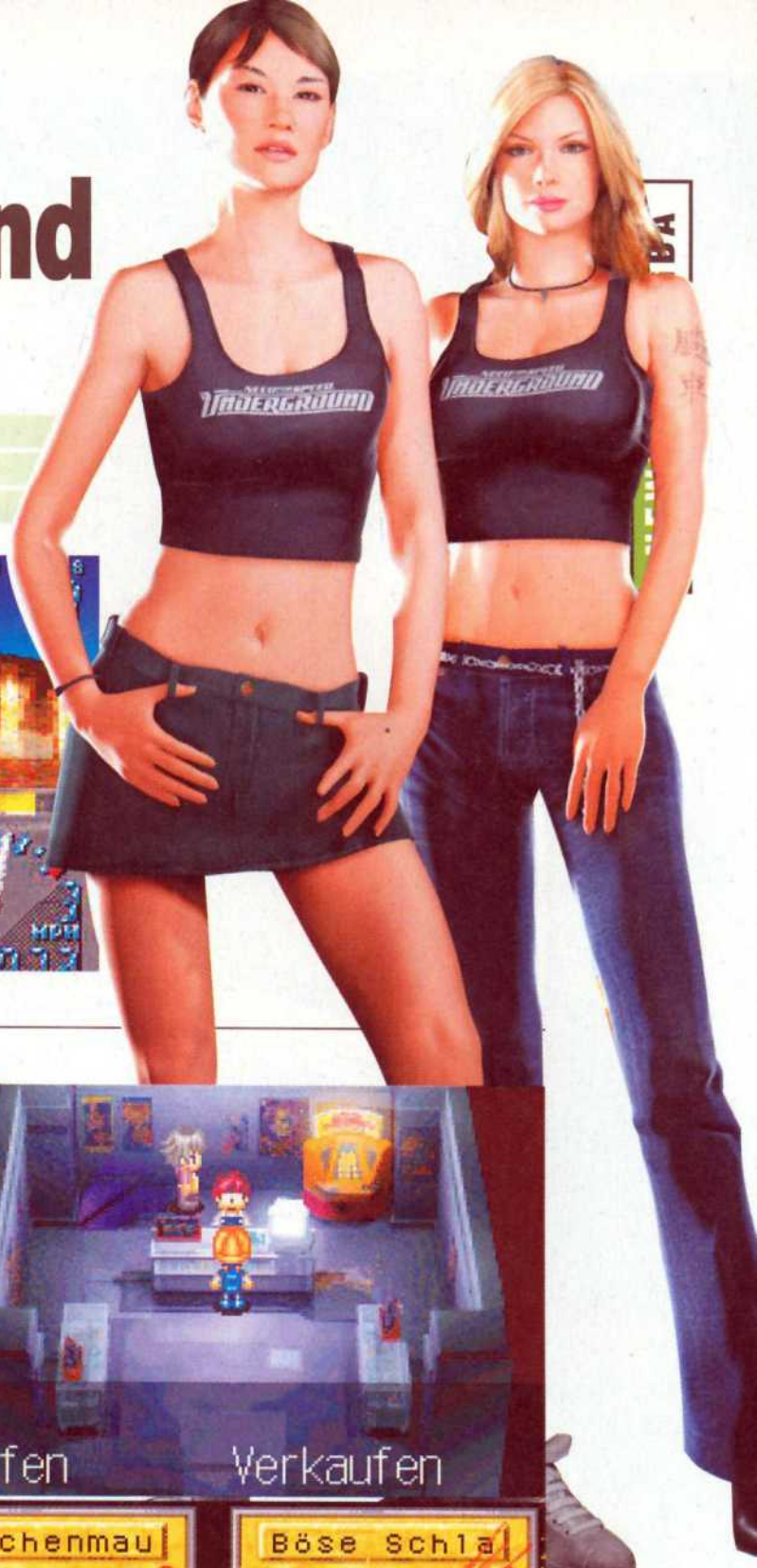
Need for Speed: Underground

RENNSPIEL **Electronic Arts gibt nicht nur auf dem GameCube richtig Gas!**

Nicht nur auf dem GameCube dürft ihr euch in atemberaubende Straßenrennen stürzen, sondern auch auf dem Game Boy Advance. Das Spielprinzip der Handheld-Version ähnelt dem des großen Bruders. Zu Beginn des Spiels steuert ihr einen stinknormalen PKW, den ihr im Spielverlauf immer weiter tunt. Das Geld für die Tuning-Maßnahmen erfahrt ihr in illegalen Straßenrennen. Die Grafik macht zwar nicht so viel her wie auf dem GameCube, für GBA-Verhältnisse sieht sie aber immer noch ganz gut aus. Wie flüssig die Optik daherkommt und wie viel Spaß die Handheld-Raserei macht, erfahrt ihr in der nächsten N-ZONE. Leider erreichte uns die Testversion erst nach Redaktionsschluss. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Erhältlich

KNÜLLER? Die Grafik wirkt etwas pixelig, aber detailliert.



Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten!

GESCHICKLICHKEIT **Start frei für die nächsten Kartenduelle!**

Eine der erfolgreichsten GBA-Serien geht in die nächste Runde. Doch *Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten* ist mehr als nur ein lausiges Update. Erstmals bietet ein *Yu-Gi-Oh!*-Spiel nicht nur die Möglichkeit, sich mit Karten zu duellieren, vielmehr wird das Spielerlebnis durch den Adventure-Modus ergänzt. Ihr bewegt euch völlig frei in einer Stadt, immer auf der Suche nach sechs besonderen Locator-Karten. In Gesprächen mit den Bewohnern erhaltet ihr wichtige Hinweise, wo ihr diese findet. Die aus den Vorgängern bekannten Karten-Duelle dürfen auch nicht fehlen. Wenn ihr neue Karten benötigt, könnt ihr diese unter anderem in Shops in der Stadt kaufen. Über 900 *Yu-Gi-Oh!*-Karten wurden in das Spiel integriert. Als besonderes Schmankerl liegen der Verpackung des Spiels drei offizielle *Yu-Gi-Oh!*-Karten bei. Für einen Test in dieser Ausgabe hat es leider nicht mehr gereicht, freut euch aber schon jetzt auf einen ausführlichen Bericht in der nächsten N-ZONE. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 30. Januar

NEU **Erstmals gibt es einen Adventure-Modus (oben).**
BEKANNT **Die Kartenduelle dürfen nicht fehlen (unten).**

Heiße Preise für coole Leser!

Gewinne im Wert von über € 1.000,-

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

Charts
Seite 34

Wir wollen eure Favoriten wissen. Wie heißt dein derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel wartest du am sehnsüchtigsten? Nehmt an unserer Umfrage teil und gewinnt dazu noch tolle Preise! Sendet uns einfach zwei SMS unter den Schlüsselwörtern "NZ 20" und "NZ 21" mit den Nummern eurer Favoriten (01-60, 1-25) an die 81114*. Beispiel: "NZ 20 17". In Kooperation mit Ubisoft verlosen wir unter allen Einsendern drei limitierte und sehr hochwertige XIII-Uhren! Diese Uhren könnt ihr nicht im Handel kaufen. Also macht mit und lasst euch diesen genialen Preis nicht entgehen!

James Bond 007
Seite 39

Gemeinsam mit Electronic Arts können wir euch, pünktlich zur Veröffentlichung von James Bond: Alles oder Nichts, ein tolles Gewinnspiel anbieten. Schreibt uns einfach eine SMS unter der Schlüsselnummer "NZ 25" an die 81114* und nehmt an unserem James-Bond-Quiz teil. Beispiel "NZ 25". Nach und nach werden euch fünf Fragen zugesandt. Wer es schafft, alle fünf Fragen richtig zu beantworten, nimmt automatisch an der Verlosung teil und hat die Möglichkeit eins von fünf James Bond: Alles oder Nichts-Spielen für den GameCube zu gewinnen. Beweist euer Wissen über den smarten Superagenten.

Sonic Heroes
Seite 46

Diese Preise sind nicht nur für Sonic-Fans interessant. Zusammen mit Atari verlosen wir brandheiße Gewinne. So könnt ihr einen von drei GameCube und dazu Sonic Heroes abstauben. Außerdem habt ihr die Möglichkeit tolle Sonic-Tassen und T-Shirts zu gewinnen. Um teilzunehmen schickt einfach eine SMS unter der Schlüsselnummer "NZ 22" an die 81114*. Beispiel "NZ 22". Eine Frage braucht ihr nicht zu beantworten. Einfach SMS abschicken und schön könnt ihr zu den Gewinnern zählen! Für alle anderen: Sonic Heroes erscheint am 6. 2. in Europa für PS2, Xbox und GameCube.

Neulich in der Redaktion
Seite 97

Ihr könnt Metal Arms: Glitch in the System und Crash Nitro Kart gewinnen. Dazu müsst ihr die Frage auf Seite 97 beantworten und eine SMS mit Lösung und Schlüsselnummer ("NZ 24") an die 81114* schicken.

Abo-Gewinnspiel
Seite 97

Auch Nicht-Abonnenten können teilnehmen und einen GameCube, eine PlayStation 2, einen Game Boy Advance SP oder eine tolle digitale Kamera (mit 4 Megapixel)gewinnen. Schickt eine SMS unter der Schlüsselnummer "NZ 23" an die 81114* schicken. Beispiel "NZ 23". Und schon nehmt ihr automatisch an der Verlosung teil

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Nintendo

Wir **wagen einen Ausblick** auf die kommenden Monate.

Wir verraten euch in dieser Reportage, welche Spiele Nintendo 2004 herausbringen wird, und spekulieren über das mysteriöse neue Nintendo-Gerät, welches auf der E3 vorgestellt werden soll. Außerdem zeigen wir euch anhand von Zahlen, wie erfolgreich die Preissenkung des GameCube wirklich war. Darüber hinaus konnten wir noch ein Interview mit Paul Ashcroft, Marketing Assistant bei Nintendo, führen, der uns mit interessanten Informationen versorgte.

PAUL ASHCROFT

Kein Verlust mit dem GameCube

500.000 GameCube in Deutschland verkauft.

Paul Ashcroft von Nintendo stand uns freundlicherweise für ein Interview zu Verfügung.

N-ZONE: Wie erfolgreich war die Preissenkung des GC?
Paul Ashcroft: Die Preissenkung des Nintendo GameCube war sehr erfolgreich. In den ersten Wochen nach der Senkung des GameCube-Preises auf 99,99 Euro (UVP) haben sich die Verkaufszahlen verzehnfacht. Insgesamt haben wir bisher knapp 500.000 GameCube-Geräte in Deutschland verkauft.

N-ZONE: Wie zufrieden ist Nintendo mit dem Weihnachtsgeschäft?
Paul Ashcroft: Weihnachtszeit ist bekanntlich Nintendo-Zeit und auch das Weihnachtsgeschäft 2003 war da keine Ausnahme. In den Vorweihnachtswochen gingen durchschnittlich sensationelle 25.000 Cubes pro Woche über die deutschen Ladentheken. Damit gibt es weit über 100.000 neue Nintendo- GameCube-Besitzer, die jetzt mit Software gefüttert werden wollen.

N-ZONE: Nintendo hat begonnen, in Japan mehr mit namhaften Drittherstellern wie Capcom, Sega und Namco zusammenzuarbeiten. Erst

im Jahr 2004

INFO NEUE ZELDA-SPIELE

Link's Rückkehr

Neue Abenteuer mit dem Elfen

ZELDA: THE FOUR SWORDS PLUS

Erst kürzlich wurde bekannt, dass die *Zelda*-Spiele *Four Swords* und *Tetra's Tracker* auf einer Disc ausgeliefert werden. Außerdem wird die Disc auch das Spiel *The Legend of Zelda: Shadow Battle* beinhalten. Der Name der *Zelda*-Compilation wird *The Legend of Zelda: The Four Swords Plus* lauten. Im Zuge der Veröffentlichung der neuen Infos wurden auch die neuen Namen von *Four Swords* und *Tetra's Tracker* bekannt gegeben. *The Four Swords* heißt ab sofort *Hyrule Adventure* und *Tetra's Tracker* wurde in *Navi Tracker* umgetauft. *Hyrule Adventure* macht Gebrauch von der GBA-GameCube-Linkmöglichkeit: Das normale Spielgeschehen sieht man auf dem Fernsehbildschirm, geht man aber in ein Haus oder einen Dungeon, so wird auf das Display des GBA umgeblendet. Auch *Navi Tracker* wird intensiven Gebrauch von der GBA-GameCube-Linkfunktion machen. Außerdem soll ein Sprachsystem den Spieler durch diverse Minispiele lenken. Beim dritten *Zelda*-Titel, *Shadow Battle*, werden vier verschiedene Links gegeneinander kämpfen, bis ein Sieger übrig bleibt. In Japan wird *The Four Swords Plus* schon am 18. März erscheinen, für die USA und Europa gibt es noch keinen Termin. Außerdem befindet sich ein Nachfolger von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* in Entwicklung. Bislang ist nur bekannt, dass der Titel eine Weiterentwicklung der Cel-Shading-Grafik-Engine des ersten GameCube-Spiels verwenden wird. Ob dieser Titel noch 2004 erscheint, ist ungewiss.

Titel	System	Termin
Zelda: The Wind Waker 2	GameCube	Nicht bekannt
Zelda: The Four Swords Plus	GameCube	2004

INFO MARIO KOMMT ZURÜCK

Das Mario-Jahr!

Der pummelige Klempner in drei neuen Spielen!

Mindestens drei Spiele mit dem sympathischen Klempner wird es 2004 geben. Da steht im Frühjahr die Veröffentlichung von *Mario Golf* an, welches in unserem Import-Test immerhin einen Multiplayer-Hit abstauben konnte. Außerdem plant Nintendo noch in diesem Jahr einen Nachfolger der kultigen *Mario*-Rollenspielserie. Allerdings gibt es von *Paper Mario* bislang keinen einzigen Screenshot. Wir erwarten jedoch ein echtes Highlight, da alle *Mario*-Rollenspiele bislang auf höchstem Niveau waren. Doch damit nicht genug. Mit *Mario Tennis* für den GameCube schickt Nintendo Mario nach einer N64- und Game-Boy-Version erneut auf den Tennisplatz. Da kann man nur hoffen, dass der Titel genauso gut wird wie seine Vorgänger, damit es wieder „Spiel, Satz und Sieg Mario" heißt! Darüber hinaus halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass es bereits in diesem Jahr einen innovativen Nachfolger zu *Super Mario Sunshine* geben wird. Wir halten euch auf dem Laufenden!

Titel	System	Termin
Mario Golf: Toadstool Tour	GameCube	2. Quartal
Paper Mario	GameCube	2004
Mario Tennis	GameCube	2. Quartal

MARIO TENNIS

kürzlich haben wir gehört, dass auch westliche Entwick-ler mehr unterstützt werden sollen. Eine neue Firmenpolitik?
Paul Ashcroft: Wir sind immer daran interessiert, mit sehr guten – auch neuen – Entwicklern und Publishern zusammenzuarbeiten. Das Wichtigste ist, dass die Software perfekt auf den Nintendo GameCube abgestimmt ist und ihm alles abverlangt. Der GameCube-Spieler muss merken, dass sein GameCube-Spiel mit viel Mühe und Liebe zum Detail speziell für ihn entwickelt wurde.

N-ZONE: Die bisherigen Bonus-Disc-Programme, siehe *Mario Kart*, waren sehr erfolgreich. Sind ähnliche Angebote für die Zukunft geplant?
Paul Ashcroft: Das *Mario Kart: Double Dash!!*-Pak verkauft sich hervorragend. Das zeigt, dass solche Bonbons bei den Nintendo-Fans sehr gut ankommen. Wann es die nächste Bonus-Disc-Aktion geben wird, kann ich jedoch heute noch nicht sagen.

N-ZONE: Gibt es Pläne, die *Zelda: Collector's Edition* auch außerhalb des Sternenkatalogs anzubieten? In England erhält man die Bonus-Disc ja zum Beispiel auch beim Kauf von Player's-Choice-Titeln.
Paul Ashcroft: Diese Aktion gab es nur in England. Zurzeit gibt es außer im Rahmen von *Mario Kart: Double Dash!!*-Pak keine weiteren Pläne, die *Zelda: Collector's Edition* anzubieten.

N-ZONE: Viele erwarten bereits in nächster Zeit eine Preissenkung des Game Boy Advance SP. Wann wird es denn so weit sein?
Paul Ashcroft: Der GBA SP ist erst Ende März 2003 auf den Markt gekommen und läuft mit knapp 500.000 verkauften Stück hervorragend. Es wäre viel zu früh im Produktlebenszyklus, um an eine Preissenkung zu denken.

N-ZONE: Nach der Preissenkung fragen sich viele Spieler: „Macht Nintendo mit dem Verkauf der Hardware Verlust?"
Paul Ashcroft: Zugegeben, die Gewinne sind bei so einem phänomenalen Preis sehr gering, aber wir machen keinen Verlust

INFO METROID IN 2004

Samus kehrt zurück

Der Science-Fiction-Kult geht in die nächste Runde!

Auch unsere Superheldin Samus wird 2004 in zwei Spielen zurückkehren. Bereits im April erscheint *Metroid: Zero Mission* für den GBA. Dabei handelt es sich um ein stark aufgebohrtes Remake vom NES-*Metroid*. Unsere ausführlichen Spieleindrücke findet ihr auf den Seiten 24 und 25. Darüber hinaus werkeln die Retro Studios noch fleißig am zweiten GameCube-*Metroid*, welches ebenfalls 2004 veröffentlicht werden soll. Leider gibt es hierzu bislang keine Infos und Screenshots. Allerdings machen Gerüchte die Runde, dass *Metroid Prime 2* (Arbeitstitel) als erstes *Metroid*-Spiel einen Mehrspielermodus spendiert bekommen soll. Dies würde auch zu der Aussage der Retro Studios während eines Interviews passen, das wir vor einem Jahr geführt haben, dass man sich durchaus einen Mehrspielermodus für *Metroid* vorstellen könnte.

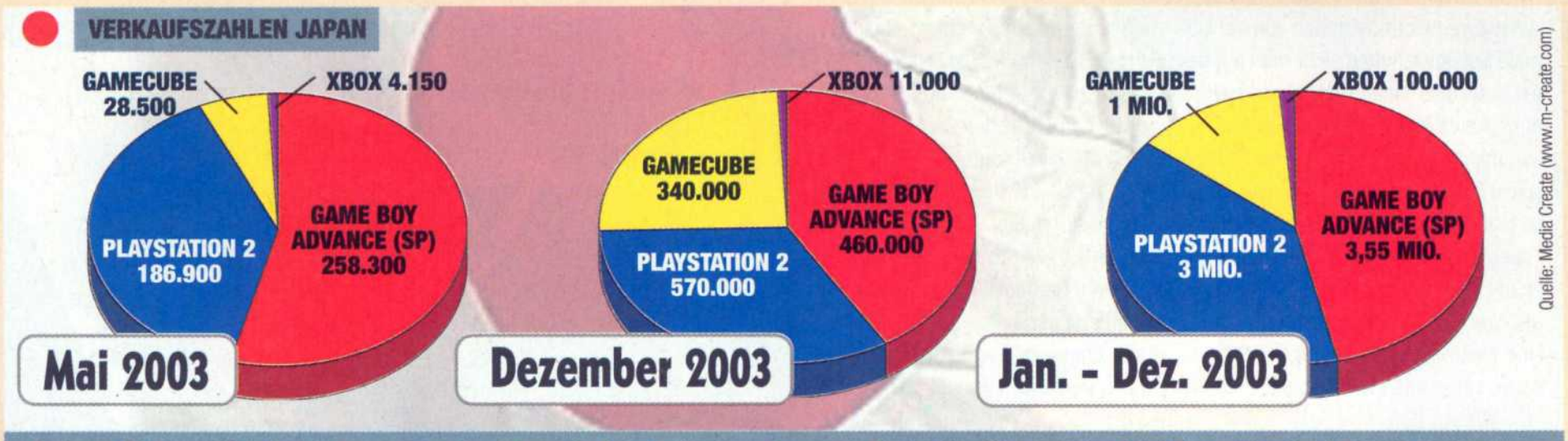
METROID: ZERO MISSION

Titel	System	Veröffentlichung
Metroid Prime 2	GameCube	2004
Metroid: Zero Mission	Game Boy Advance	April

INFO VERKAUFSZAHLEN JAPAN + USA

So erfolgreich war die Preissenkung

Wir haben einen Vergleich der Verkaufszahlen eines typischen Monats vor der Preissenkung des GameCube in Japan und den USA und danach gemacht. Für Europa liegen uns leider keine genauen Zahlen vor.



Analyse: Der GameCube lag in Japan zwar immer vor der Xbox, allerdings waren die Verkaufszahlen trotzdem nicht besonders hoch. Durch Preissenkung und Weihnachtsgeschäft begünstigt, stiegen die Zahlen des GameCube im Dezember deutlich, sodass sie mittlerweile auf einem guten Niveau sind.

mit unserer Hardware. Die Preissenkung des Nintendo GameCube zum erstmöglichen Punkt im Lebenszyklus war von Anfang an geplant.

N-ZONE: Denken Sie, dass z. B. Sonys Sponsoring der Champions League gut fürs Image des Unternehmens war? Auch Microsoft fährt sehr aggressive Werbung, unter anderem beim Sponsoring der Wok-WM von Stefan Raab. Können wir ähnliche Marketing-Schritte vielleicht auch von Nintendo erwarten?

Paul Ashcroft: Zur ersten Frage müsste man die Kollegen von Sony oder Microsoft befragen. Wir unterstützen nur Projekte, die zu uns und unseren Produkten passen. Wir sind beispielsweise offizieller Partner der DFB-Talentförderung, weil wir uns auch beim Sponsoring aktiv für die Nintendo-Fans engagieren möchten.

„Wir unterstützen nur Projekte, die zu unseren Produkten passen."

N-ZONE: Wir erhalten viele Zuschriften zu Donkey Konga. Wird das Musikspiel mit dem sympathischen Hauptdarsteller auch in Europa erscheinen?

Paul Ashcroft: Dazu kann ich heute leider noch nichts sagen.

N-ZONE: Wir erhalten auch viele Zuschriften zu den Rollenspielen *Baten Kaitos* und *Tales of Symphonia*. Werden diese tollen Titel auch in Europa erscheinen?

Paul Ashcroft: Auch hierzu kann ich heute leider noch nichts sagen.

N-ZONE: Werden Titel wie *Metroid Prime* 2 und *Zelda: The Wind Waker* 2 noch auf dem GameCube erscheinen? Wenn ja, dann noch 2004?

Paul Ashcroft: *Metroid Prime* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker* sind sehr erfolgreiche Titel für den Nintendo GameCube. Fortsetzungen die-

INFO NEXT GENERATION

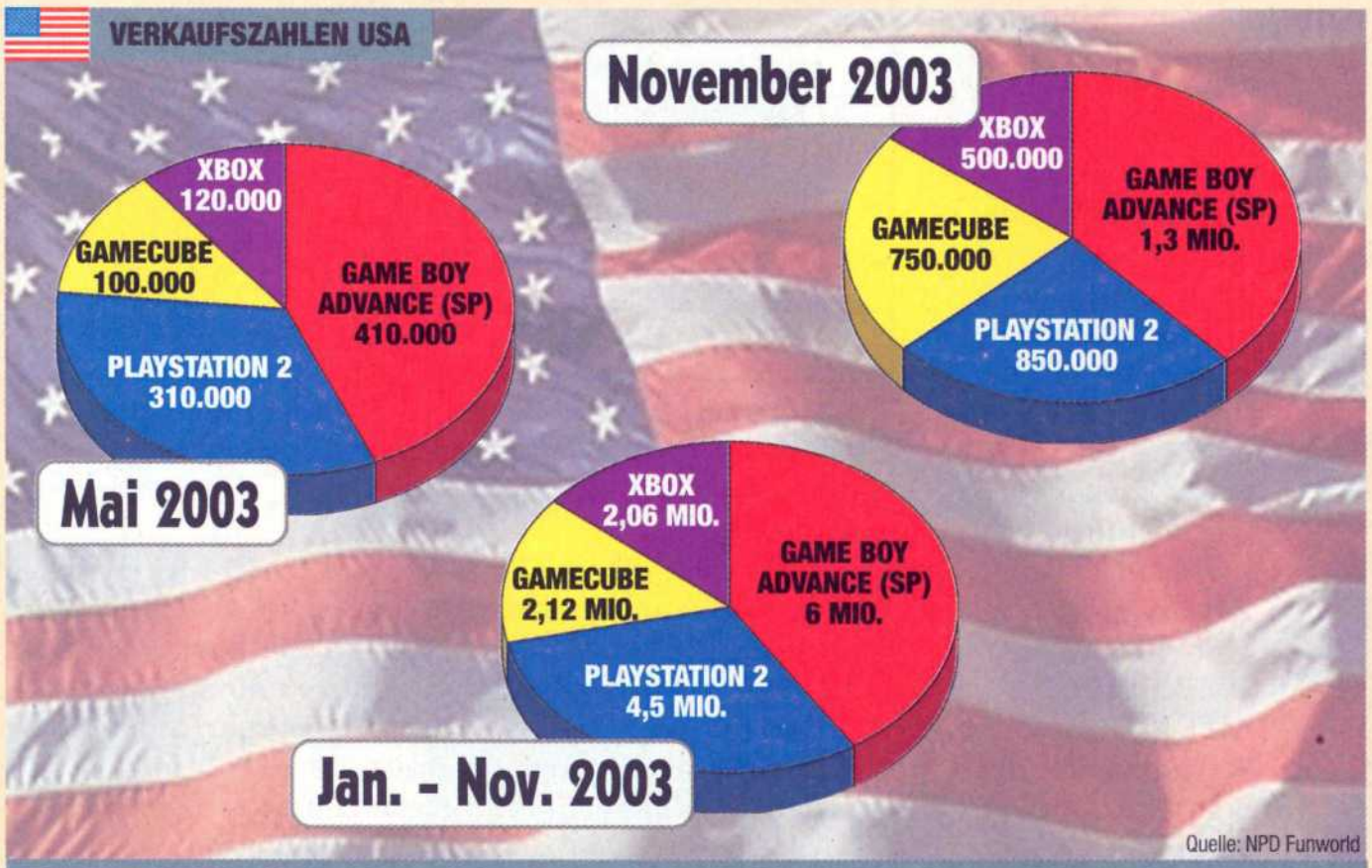
Das mysteriöse neue Nintendo-Produkt

Spekulationen um neues Nintendo-Gerät. Was stellt Nintendo auf der E3 vor?

Nach Informationen von Nintendo-Präsident Satoru Iwata soll es sich bei dem neuen Gerät nicht um einen GameCube- oder Game-Boy-Advance-Nachfolger handeln, sondern sich perfekt in das Hardware-Line-up der bestehenden Konsolen einfügen. Dennoch soll es ein komplett neues Spiel-Erlebnis bieten, das die Welt bisher nicht gesehen hat. Es soll andeuten, wie Videospiele in der nächsten Konsolengeneration aussehen werden.

Worum könnte es sich also handeln? Eine neue Konsole macht aus Wettbewerbsgründen nicht wirklich Sinn. Da GameCube und GBA parallel weiterexistieren, ist die Gefahr viel zu groß, dass die neue Konsole den bereits bestehenden Produkten wertvolle Marktanteile wegschnappen könnte. Möglicherweise handelt es sich also um ein besonderes Zusatzgerät für GameCube oder Game Boy Advance, welches das Spiel-Erlebnis deutlich intensiviert. Möglicherweise ein revolutionärer Controller, ein Handschuh, mit dem Bewegungen registriert werden, oder eine sensationelle 3D-Brille? Worum es sich letztlich handelt, werden wir aber wohl erst in einigen Wochen, spätestens aber auf der E3 im Mai dieses Jahres erfahren.

FÄLSCHUNG **So wird die nächste Nintendo-Konsole definitiv nicht aussehen.**



Analyse: Nach der Preissenkung rückte der GameCube der PS2 auf die Pelle, vorher lag er auf einem Niveau mit der Xbox oder knapp darunter. Laut Nintendo liegt der Cube in den USA auch insgesamt vor der Xbox.

ser Serien wird es auch für die europäischen Videospielfans geben. Ob sich die Europäer allerdings noch in diesem Jahr auf die beiden Kulttitel freuen können, kann ich heute noch nicht bestätigen. Ich denke aber, dass ich nach der diesjährigen E3 in Los Angeles mehr dazu sagen kann.

N-ZONE: Auf der E3 möchte Nintendo ein absolut revolutionäres Spielegerät vorstellen. Wird es sich um eine komplett eigenständige Konsole oder ein zusätzliches Gerät für eine bestehende Konsole handeln?

Paul Ashcroft: Nähere Informationen zu diesem Thema wird es frühstens auf der E3 geben. Lasst euch überraschen und besucht uns in Los Angeles!

N-ZONE: Das werden wir auf jeden Fall machen! Zur nächsten Frage: Sony möchte mit dem PSP den Walkman des 21. Jahrhunderts liefern. Setzt man da zu viel auf Multimedia oder ist das der Weg der Zukunft?

Paul Ashcroft: PSP finde ich eine gute Idee. Dieses Gerät möchte ich allerdings erst dann bewerten, wenn Sony mehr Details bekannt gegeben hat. Mit einem Preis von 300 bis 430 Euro (die Preisangabe stammt von Chris Deering, dem ehemaligen Europa-Präsident von Sony Computer Entertainment, Anmerkung der Red.) wird es das PSP im Massenmarkt jedoch schwer haben.

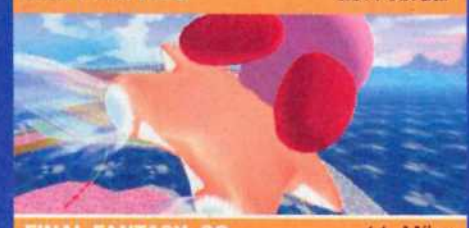
N-ZONE: Herzlichen Dank für das Gespräch!

INFO WEITERE SPIELE IN 2004

Diese Nintendo-Titel kommen außerdem 2004:

GAMECUBE

TITEL	Termin
KIRBY AIR RIDE	26. Februar



FINAL FANTASY: CC	11. März

POKÉMON CHANNEL	April

POKÉMON COLOSSEUM	2. Quartal

DONKEY KONGA	2004

PIKMIN 2	2004

GAME BOY ADVANCE

TITEL	Termin
SWORD OF MANA	18. März

DONKEY KONG COUNTRY 2	2. Quartal

F-ZERO 2	2. Quartal

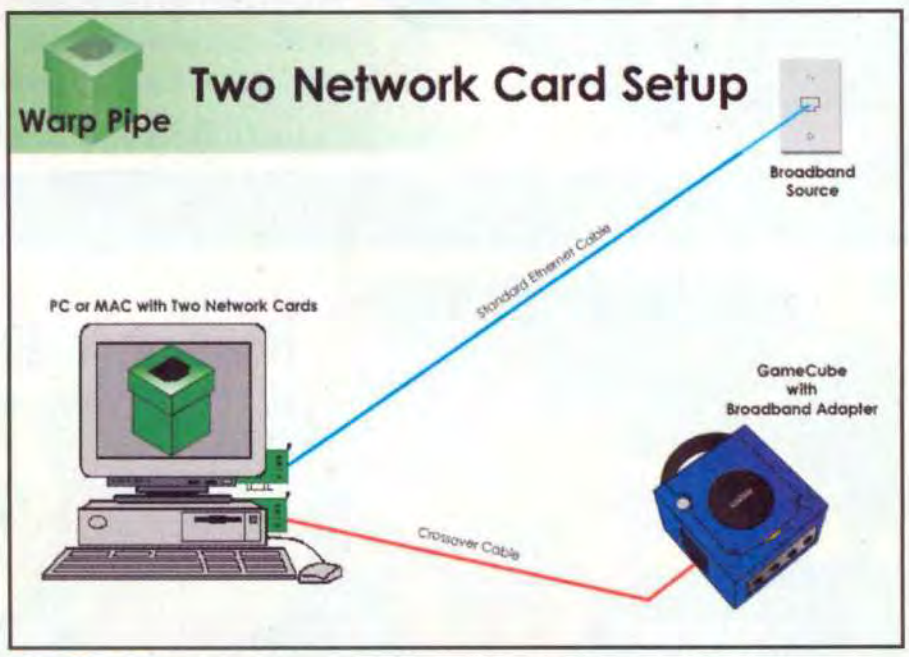
Es ist zu erwarten, dass Nintendo weitere Spiele auf der E3 vorstellen wird. Dies dürften also längst nicht alle Titel sein, die uns Nintendo 2004 bescheren wird.

Online-Gaming auf Umwegen

Mario Kart: Double Dash!! online spielen.

Mit Warp Pipe kein Problem!

Warp Pipe hilft euch, *Mario Kart: Double Dash!!* online zu spielen. Mit dieser Software, die man sich kostenfrei auf der Internetseite www.warppipe.com besorgen kann, gaukelt man dem GameCube vor, im LAN-Modus zu spielen. Alles, was man dazu braucht, ist ein GC mit der üblichen LAN-Ausrüstung (Breitbandadapter, Netzwerkkabel, GC, Spiel) und ein Computer. Als Verbindung ins Internet sollte zum Beispiel DSL dienen, um eine befriedigende Übertragungsgeschwindigkeit zu genießen. Grundsätzlich sollte die Internetverbindung mindestens 128 kbps Upstream oder mehr besitzen. Trotz allem ergibt sich während des Spiels ein Geschwindigkeitsverlust. Es gibt zudem unterschiedliche Arten, den GameCube mit dem PC und so dem Internet zu verbinden. Diese findet ihr auf der oben erwähnten Seite zusammen mit ausführlichen Erklärungen und Zeichnungen.



ANSCHLUSS **Auf der Homepage findet ihr nicht nur ausführliche Erklärungen, sondern auch diese hilfreichen Zeichnungen.**

ENDLICH ONLINE **Man kann sich auch mit Kirby Air Ride und 1080° Avalanche online vergnügen.**

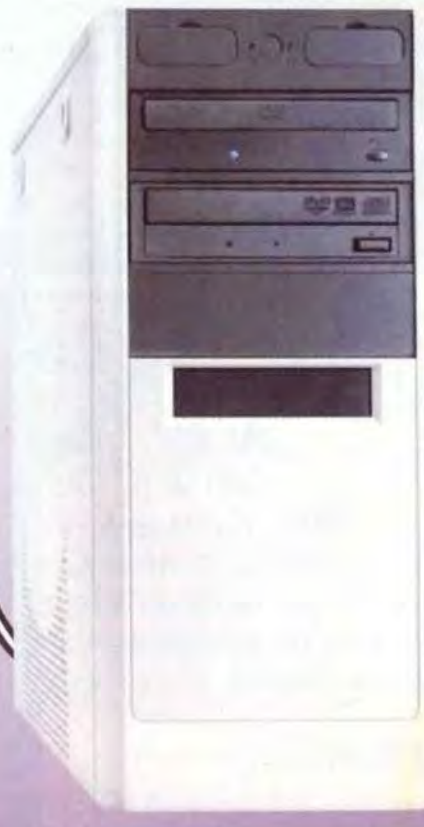
WER SPIELT MIT MIR?

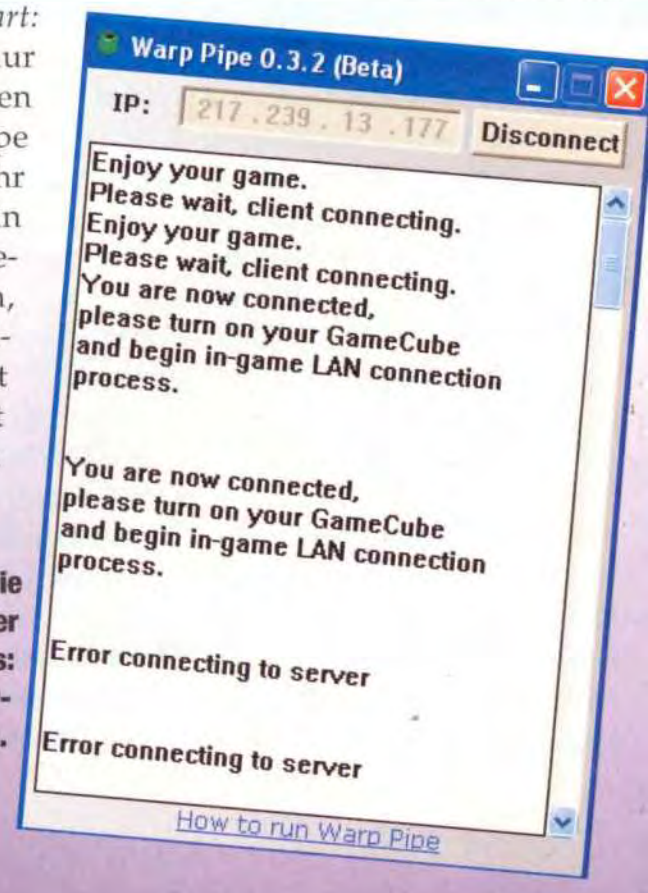
Nachdem ihr die Software auf eurem PC installiert habt, gilt es nun, einen Spielpartner zu finden. Im Moment läuft die Onlinegegner-Suche ausschließlich über Foren oder andere Kommunikationsprogramme. Ziemlich umständlich, wie wir finden, aber zum Glück wird sich das mit einer der nächsten Versionen ändern. Bis es so weit ist, habt ihr auch unter www.n-zone.de die Möglichkeit, Spieler für eine Warp-Pipe-Runde *Mario Kart* zu finden. Um ein Spiel zu starten, gibt es zwei Methoden. Für die erste Variante benötigt man die IP-Adresse seines Spielpartners und umgekehrt natürlich auch. Diese gibt man in dem dafür vorgesehenen Feld des Programms ein. Steht die Verbindung, gibt das Programm nun schrittweise Anweisungen, bis man letztlich das Match beginnt. Bei der zweiten Variante begibt man sich in Lauerstellung, indem man das Feld für die IP-Adresse frei lässt und „blind" darauf wartet, bis man kontaktiert wird.

AUSBAUFÄHIG

Für alle, die *Mario Kart: Double Dash!!* nicht nur im Netzwerk spielen möchten, ist Warp Pipe mit Sicherheit eine sehr gute Möglichkeit, in den Genuss des Online-Gamings zu kommen, zumal der Service völlig kostenfrei ist. Hat man das Ganze erst einmal zum Laufen gebracht, macht es wirklich Laune. Neben *Mario Kart: Double Dash!!* kann man auch noch *Kirby's Air Ride* (erhältlich ab 26. Februar) und *1080° Avalanche* online spielen. Mit Sicherheit ist das System noch nicht vollends ausgereift, aber es bietet immerhin eine tolle Variante, mit dem GC online spielen zu können.

UDO CRNJAK





SOFTWARE **So sieht die Benutzeroberfläche der Warp-Pipe-Software aus: einfach und benutzerfreundlich.**

StarCraft

Ein **faszinierendes Universum** öffnet noch in diesem Jahr seine Pforten auf dem GameCube.

Eine aufregend gebaute Frau mit viel Grips in der Birne würde wohl kaum ein Mann von der Bettkante schubsen. Und wenn sie zudem noch mit schwerem Geschütz umgehen kann, ist ihr auch der Respekt der Männerwelt so gut wie sicher! An legendären Charakteren, wie beispielsweise Lara Croft, konnte man dieses Erfolgsrezept mitunter gut erkennen. Eine atemberaubende Frau trat bislang allerdings noch nicht in Erscheinung: Nova - die eigens für das Konsolendebüt von StarCraft Ghost kreierte Hauptdarstellerin - ist ein hübsches, blondes und eigentlich recht zierliches Ding, aber nur eigentlich ...

Die berühmte *StarCraft*-Serie kannte man bisher hauptsächlich als Echtzeitstrategie-Spiel für den PC. Blizzard Entertainment will nun aber auch PlayStation-2-, Xbox- und GameCube-Besitzer in das faszinierende Science-Fiction-Szenario eintauchen lassen und bringt daher den neuesten Teil exklusiv für Konsolen heraus.

VOM PC AN DIE KONSOLENFRONT

Im Gegensatz zu den PC-Abenteuern will sich Blizzard jetzt allerdings erheblich stärker auf Taktik und Action konzentrieren. In der Rolle von Nova untersteht ihr dem von Colonel Hauler militärisch organisierten Dominion. Zwar wird euch Hauler während eurer Missionen betreuen, allerdings werdet ihr – ähnlich wie in *Tom Clancy's Splinter Cell* – die meiste Zeit auf euch allein gestellt sein. Das ist

GUT GEBAUT Die Hauptdarstellerin wurde äußerst aufregend modelliert.

Ghost

aber auch nicht weiter tragisch, denn Nova ist keine normale Frau! Sie ist eine Weiterentwicklung der menschlichen Rasse und erfuhr jahrelang ein hartes psychisches und physisches Training. Ohne dieses wäre sie auch schnell verloren, denn als Teil der Ghost-Eliteeinheit muss sie als Spezialagentin in den Konflikt zwischen Protoss und Zerg eingreifen. Diese im *StarCraft*-Universum beheimateten Spezies sind untereinander bis aufs Blut verfeindet. Bei der Eliminierung dieser kampflustigen Rassen erfährt Nova in seltenen Fällen auch Unterstützung. Sieht sie sich beispielsweise mit einer absoluten Übermacht konfrontiert, kann sie ein Bombenkommando in Form von automatisch gesteuerten Blech-Kameraden anfordern. Nova selbst ist natürlich ebenfalls bis an die Zähne bewaffnet. Sie verfügt über das allerneueste Hightech-Equipment, worum sie selbst Sam Fisher oder Solid Snake beneiden würden. Außer mit Laserpistolen und Granaten kann sie Gegner sogar mit einem Flammenwerfer zu Schutt und Asche brutzeln. Neben einem beachtlichen Waffenarsenal verfügt die Schönheit aber auch noch über knochenbrecherische Nahkampftechniken. Rückt ihr ein Feind mal allzu sehr auf die Pelle, kann sie sich die unliebsame Kreatur also auch ohne Waffengewalt vom Leibe halten. Da die Gegner alles andere als strohdumm sein werden, hat sie das auch bitter nötig. Wird Nova nämlich von Wachen entdeckt, so verhalten sie sich je nach Rasse unterschiedlich. Während einige von ihnen sich ohne Zögern auf sie stürzen, greifen andere nur im Trupp an und rufen im Notfall sogar Verstärkung. Bei der Ausführung der Moves ließen die Entwickler aber absichtlich kompliziertes Tastendrücken außen vor. Da sie das Spiel der breiten Masse zugänglich machen wollten, werden nur wenige Buttons zum Einsatz kommen.

LAUTLOS UND UNSICHTBAR AGIEREN

Selbstverständlich dürfen bei einem Science-Fiction-Ballerspiel auch abgefahrene Spezialtechniken nicht fehlen. Nova verfügt daher über über-

INFO **NOVAS FEINDE IM STARCRAFT-UNIVERSUM**

Höllengetier

Es ist unheimlich, erschreckend und vor allem eins: extrem gefährlich!

Auf dem Planeten leben die unterschiedlichsten Spezies. Um euch schon mal einen kleinen Vorgeschmack zu geben, haben wir einige dieser gefährlichen Kreaturen abgebildet. Wie ihr sehen könnt, lauern nicht nur am Boden unzählige Gefahren. Laut den Entwicklern soll die KI dieser Viecher zudem sehr intelligent und schwer einzuschätzen sein.

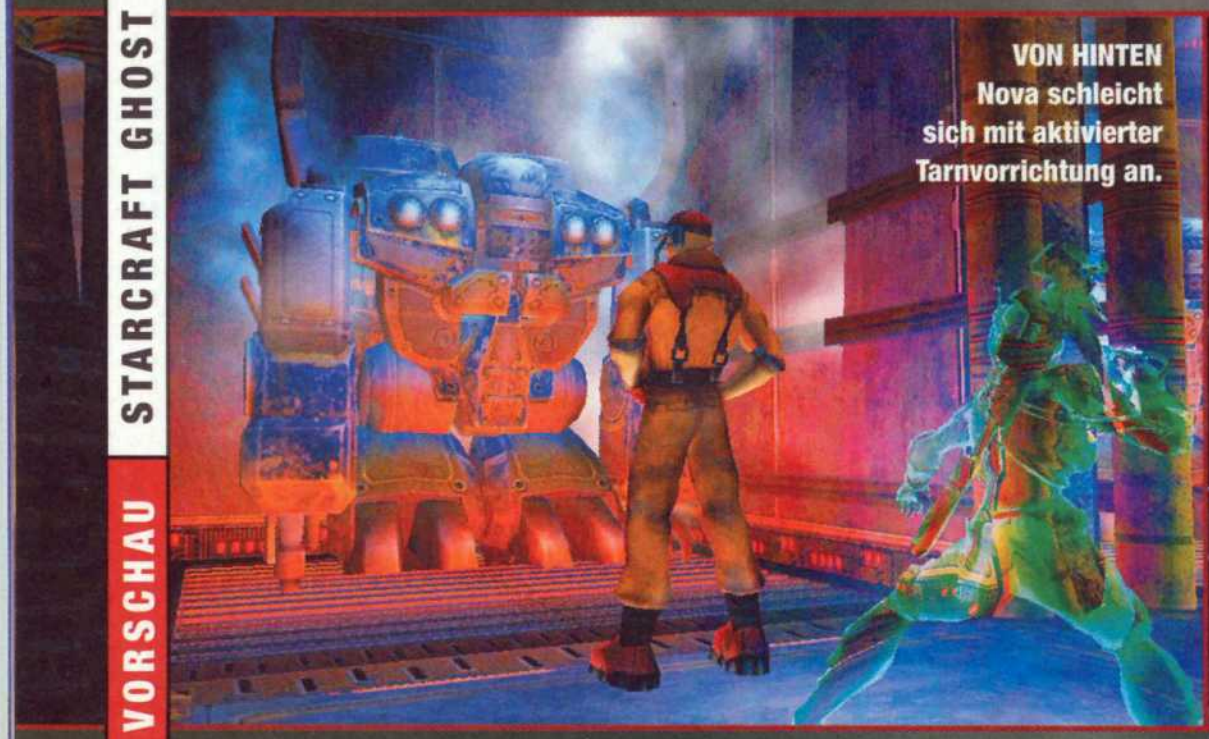
UNHEIMLICH **Bei diesem Monster könnte man meinen, man kriegt es mit Satan höchstpersönlich zu tun (oben).**

WIDERSTANDSFÄHIG **Diese spinnenähnlichen Biester sind ganz schön harte Brocken (Mitte).**

LUFTANGRIFF **Selbst auf den Himmel müsst ihr ein wachsames Auge haben (unten).**

VORSICHT **Die Gegner sind meist bis an die Zähne bewaffnet.**

SÜSSER TOD **Dank der Tarnvorrichtung weiß dieser Gegner gar nicht, wie ihm geschieht.**



VON HINTEN Nova schleicht sich mit aktivierter Tarnvorrichtung an.

NOVA ... rückt der elenden Brut mit brachialer Waffengewalt zu Leibe.

natürliche Psi-Kräfte, die es ihr ermöglichen, die Zeit zu beeinflussen. Gerät sie in Bedrängnis, kann sie sich beispielsweise äußerst flink bewegen, während ihre Feinde dazu verdammt sind, im Schneckentempo zu agieren. Für Kämpfe ist das natürlich ideal! Außer dieser Hyperspeed-Ability ist Novas Tarnanzug ihre gefährlichste Waffe. Mit dieser Fähigkeit kann sie an Gegnern nahezu unbemerkt vorbeischleichen – sobald er aktiviert ist, erkennt man nur noch schemenhaft ihre Silhouette. Durch diese Tarnvorrichtung ist es Nova ohne weiteres möglich, sich in feindlichem Gebiet aufzuhalten und die Lage zu peilen. Schließlich würde sie überstürztes Handeln schnell ihren hübschen Kopf kosten. Dennoch ist Vorsicht geboten: Unachtsame Bewegungen lassen Gegner nämlich trotzdem Lunte riechen und Nova läuft Gefahr, entdeckt zu werden. Des Öfteren werdet ihr auch in Gefechte zwischen verfeindeten Rassen hineinstolpern.

IMMER SCHÖN LANGSAM

Durch die Tarnvorrichtung steht es euch allerdings praktischerweise frei, ob ihr eingreift oder euch lieber im Verborgenen haltet, bis sich die kampflustigen Spezies mit etwas Glück gegenseitig das Licht ausgeblasen haben. So erspart ihr euch nicht nur eine Menge Arbeit, sondern natürlich auch Munition. In den mehr als 30 Missionen will ein Grundsatz während des Infiltrierens von feindlichem Boden generell bedacht sein: Schleichen geht definitiv vor Schießen! Die Gelände bieten denn auch vielerlei Verstecke, um im Verborgenen agieren zu können. Kisten, Pfeiler, Felsvorsprünge – Nova findet fast überall ein uneinsehbares Plätzchen. Dennoch werden nicht nur Einzelkämpfer auf ihre Kosten kommen, denn *StarCraft Ghost* wird euch auch mit einigen Multiplayer-Modi überraschen. Allerdings wollten die Entwickler darüber bislang leider immer noch nichts Genaueres verraten. Jedenfalls machen die Bilder und Movies, die wir bis jetzt zu Gesicht bekamen, definitiv Lust auf mehr, allerdings werdet ihr euch noch eine geraume Zeit gedulden müssen, bis das fertige Spiel erscheint, da bisher noch kein genauer Termin bestätigt wurde. Sicher ist lediglich, dass ihr noch in diesem Jahr das Schicksal des *StarCraft*-Universums in die Hände nehmen dürft.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

STARCRAFT GHOST

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard
Internet:	www.starcraftghost.de
Spieler	1-4
Termin	2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das actionreiche Gameplay und die **vielversprechende Grafik** lassen auf einen grandiosen Hit hoffen."

ÜBERRASCHUNG Dieser Cyborg hat gleich ausgedient.

OVERLORD Dieses monströse Ding muss Nova unbedingt vernichten.

Conan

Muskeln, Stahl und Blut:

Conan der Barbar meldet sich zurück!

Mit nichts am Leib außer einem Lederhöschen, einer Fellmütze und einem dicken Zweihänder über dem Rücken, stapft ein schweigsamer Barbar durch den Schnee. Plötzlich schnellt ein Rudel Wölfe vor, um sich ein Stückchen warmes Fleisch einzuverleiben. Sekunden später liegen die Tierchen leblos am Boden und der Kämpfer zieht seines Weges. Was wie das Storyboard einer neuen *Xena*-Folge klingt, ist in Wirklichkeit eine Szene aus dem Spiel *Conan* von TDK Mediactive.

VIEL SCHWERT, WENIG WORTE

Conan ist ein klassisches Hack&Slay-Spiel aus der Third-Person-Perspektive, angereichert mit einigen dezent eingeflochtenen Adventure-Elementen. So kann man sein Waffenarsenal um Äxte, Keulen und Schwerter bereichern. Auch Erfahrungspunkte dürfen gesammelt werden. Diese werden jedoch nicht in Charakterwerte gesteckt, sondern vielmehr dazu benutzt, Spezialfertigkeiten zu verbessern. Neue Moves erlernt ihr im Laufe des Spiels des Öfteren; mittels der Kombination zweier Tasten für einen hohen und einen niedrigen Hieb lasst ihr stylische Schwertschwinger auf die Gegner nieder und lehrt sie den nötigen Respekt. Aufgelockert wird das Spielgeschehen durch gelegentliches Schalterdrücken oder das Wegrücken von Felsbrocken; allerdings wird dies eher selten von euch gefordert. Einfallsreichtum erkennt man bei der Gegnerauswahl: Über 50 verschie-

KOMMT SCHON Wer hat noch nicht, wer will noch mal?

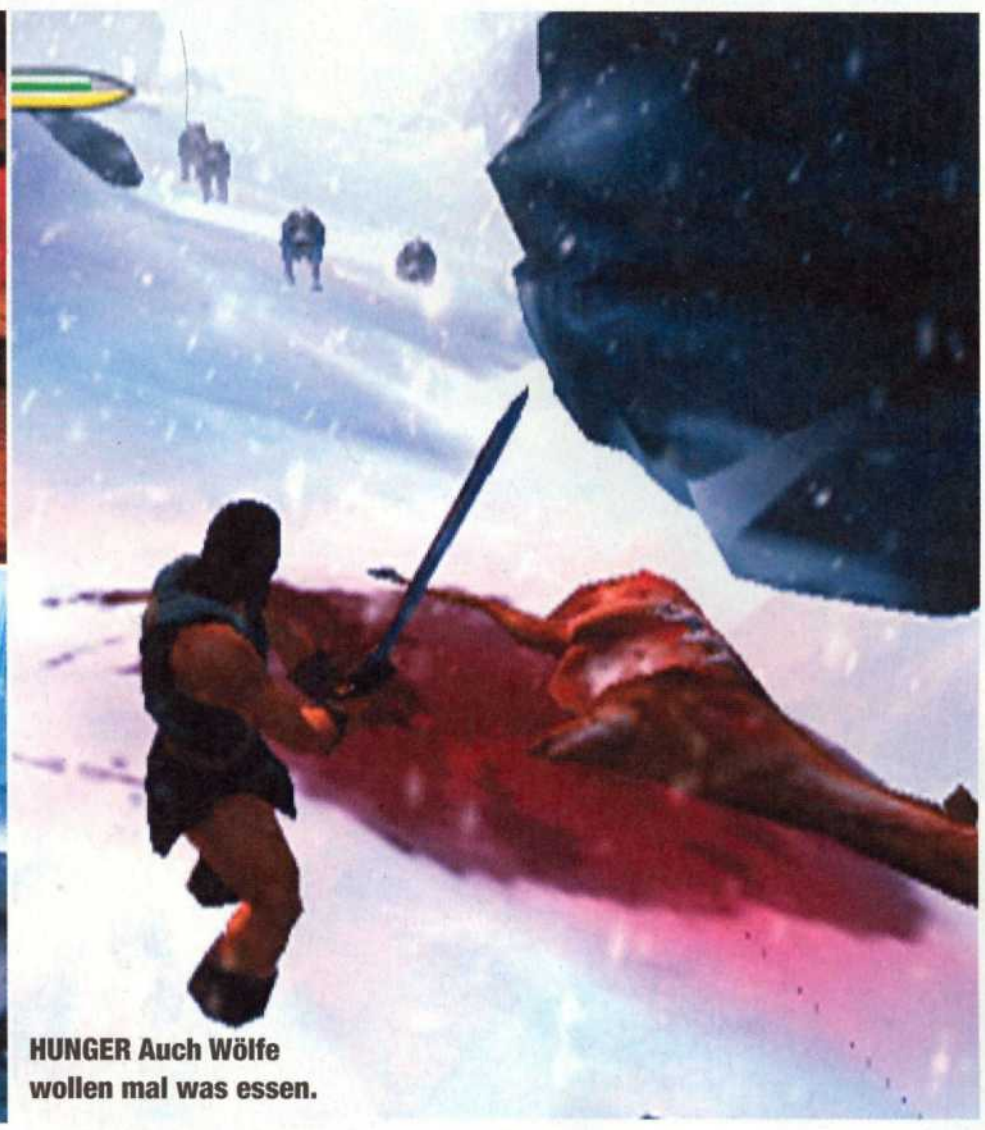
INFO **ROBERT ERVIN HOWARD**

Wusstet ihr, dass Conan durch Mobbing entstand?

Der kleine Robert Ervin Howard wurde in der Schule wegen seiner geringen Körpergröße immer von seinen Mitschülern gehänselt und sogar des Öfteren verprügelt. Um sich seiner Peiniger zu erwehren, begann er bereits sehr früh mittels häufigem Bodybuilding-Training seinen Körper zu stählen und verschaffte sich somit Respekt. Dieses Erlebnis inspirierte ihn zu seiner bekannten Schöpfung *Conan the Cimmerian*. Anfänglich erschienen die *Conan*-Comicstrips nur in relativ kleinen Magazinen; erst nach dem tragischen Selbstmord von Robert E. Howard wurde die Barbarenfigur zuerst in Buchform und später (unter den Fittichen von Marvel Comics) als Comicbuchausgabe zu einem weltweit bekannten Charakter. Die Popularitätskurve gipfelte in zwei Conan-Verfilmungen, in welchen Arnold Schwarzenegger die Hauptrolle spielte.

ACTION Ein Special Move in Vollendung.

HOPPLA Wer nicht aufpasst, rutscht aus – wie auf dieser Eisplatte!



HUNGER Auch Wölfe wollen mal was essen.

dene Gegnerarten versuchen euch im Laufe des Spiels ans Leder zu gehen.

HORDEN VON GEGNERN

Dabei schöpfte TDK Mediactive mit vollen Händen aus dem gängigen Fantasy-Fundus: Angefangen von Skelettkriegern, dunklen Zauberern, Wölfen und Mumien bis hin zu bildschirmfüllenden Endgegnern treten euch teilweise bis zu einem Dutzend Feinde auf einmal gegenüber und wollen bezwungen werden. Dank der gelungenen Steuerung hat man selbst bei hohem Gegneraufkommen das Kampfgeschehen ständig unter voller Kontrolle. Als geglückt kann man vor allem die Fantasy-Atmosphäre von *Conan* bezeichnen. Ob es nun die düsteren Texturen, die unheimlichen Lichteffekte oder die stimmigen Soundeffekte sind, man hat ständig das Gefühl, der Hauptakteur in einem Barbarencomic zu sein. Als Sprecher wurde unter anderem Thomas Danneberg engagiert; er leiht keinem Geringeren als Arnold Schwarzenegger höchstpersönlich seine Stimme. Ein Zweispielermodus wird in der finalen Verkaufsversion leider nicht integriert werden. Schade eigentlich, wie wir finden. Lediglich ein Arena-Duellmodus war vorhanden, in welchem man sich mit bis zu drei Freunden die Birne weich klopfen kann. Die uns zur Verfügung gestellte Preview-Version spielt sich bereits sehr gut; Fantasy-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

WINFRIED RUDROF

VORSCHAU

CONAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Cauldron

Internet: www.conangame.com

Spieler	Termin
1	1. Quartal

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Actionreicher Fantasy-Prügler mit netten Gimmicks und toller Atmosphäre. Macht Lust auf mehr."

FIESER WAUZI Ein Zwischengegner kündigt sich an.

KLAPPERKÖPFE Skelette greifen meist in Gruppen an.

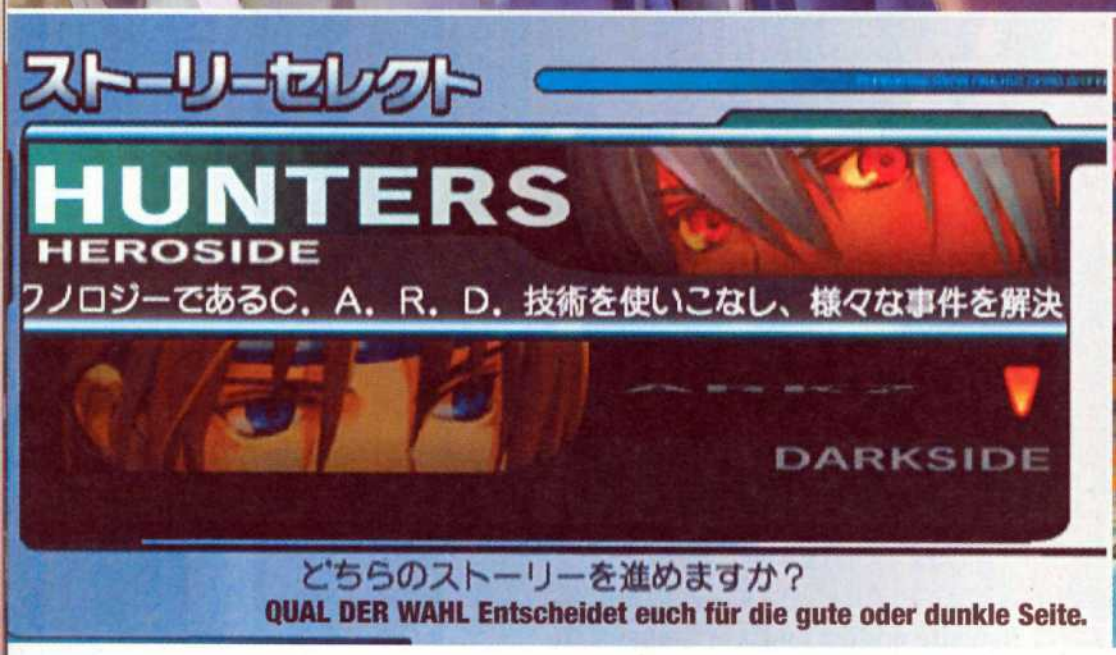
SCHLACHTFELD Hier platziert ihr eure Charaktere.

ABSTRAKT Die Monster sind sehr fantasiereich gestaltet.

Segas *Phantasy Star Online III: C.A.R.D. Revolution* vereint die ganze Faszination des *PSO*-Universums mit einem neuen Karten-System. Die Spieler können sich sowohl darauf beschränken, ihre Karten-Sammlung auszubauen, oder mit den Karten Kämpfe austragen. Da *PSO* ein Online-Spiel ist, ist es möglich, mit anderen Teilnehmern in der Lobby beispielsweise über Karten oder Kampftaktiken zu chatten. Dies trägt viel zum Spielspaß bei. Wie bereits im Vorgänger könnt ihr sowohl online als auch offline zocken. Es gibt einen Story-Modus und verschiedene Mehrspieler-Modi wie zum Beispiel Vierspieler oder 2 gegen 2. Außerdem gibt es eine Reihe neuer Features: So kann man anderen Gamern beim Spielen in der Lobby zuschauen (bis zu 100 Leute können sich denselben

Die onlinefähige **Rollenspiel-Saga** geht in die nächste Runde!

Phantasy Star Online III: C.A.R.D. Revolution



QUAL DER WAHL Entscheidet euch für die gute oder dunkle Seite.

RIESIG Im Spielverlauf trefft ihr auf abgedrehte Feinde.

Kampf anschauen) oder an Turnieren mit bis zu 32 Spielern teilnehmen. In Teil 3 der *Phantasy Star Online*-Saga gibt es zwei Organisationen: die guten Hunter und die bösen Arkz. Die Hunter sind in der Lage, sich mit verschiedenen Rüstungen, Waffen und Gegenständen auszustatten, während die Arks die Macht haben, Kontrolle über verschiedene Feinde auszuüben. Zu Spielbeginn müsst ihr euch für eine der beiden Rassen entscheiden. Je nachdem für wen ihr euch entscheidet, sind Story- und Missions-Verlauf unterschiedlich. *Phantasy Star Online III* spielt 21 Jahre nach den Geschehnissen von *Phantasy Star Online Episode II*, wo das Raumschiff Pioneer 2 eine mysteriöse Explosion auf dem Planeten Ragol miterlebte. Während dieser 21 Jahre hat sich die Anzahl der Gegner auf Ragol dramatisch vervielfacht und die Arbeit der Hunter hat sich verändert, als eine neue Generation von Hunter der Crew der Pioneer 2 beitritt. Hunter und Arkz kämpfen nun schon seit so langer Zeit gegeneinander, dass der Ursprung ihres Konflikts fast in Vergessenheit geriet. Mit Shilfa (Hunter) oder Blake (Arkz) beginnt ihr, die ungewöhnlichen Geschehnisse der vergangenen 21 Jahre in unterteilten Episoden aufzudecken.

REVOLUTIONÄRER KARTENSPASS?

Ihr müsst Kartendecks für jeden storyrelevanten Charakter anlegen. Zu Spielbeginn stehen drei Hunter und drei Arks zur Auswahl. Fügt ihr neue Charaktere hinzu, müsst ihr auch die entsprechenden Karten dazufügen. Es gibt viele verschiedene Karten mit unterschiedlichen Aufgaben. Deshalb könnt ihr auch nur mit bestimmten Kar-ten manche Aufgaben erfüllen. Wenn ihr ein Kartendeck für einen Charakter anlegt, dann solltet ihr die Stärken und Schwächen des Charakters berücksichtigen. So haben Shilfa (Hunter) hohe Angriffswerte, sodass es vorteilhaft wäre, ihnen einen Dolch mit doppelten Attack-Werten zu geben. Jetzt fügt man noch eine Magie-Karte hinzu und schon hat man einen mächtigen Charakter. Die Kämpfe sind rundenbasiert. Während jeder Runde würfelt ihr eure Angriffs- und Verteidigungspunkte aus. Anschließend platziert ihr eure Kartendecks auf dem Kampffeld. Danach positioniert ihr eure Charaktere auf dem Feld und bekämpft euren Feind. Besiegt ihr einen Boss, erhaltet ihr neue Karten, die ihr eurem eigenen Deck hinzufügen könnt. Mit über 400 verfügbaren Karten bietet *Phantasy Star Online III* ein schier endloses Abenteuer.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA

ASS IM ÄRMEL? Während der Kämpfe zieht ihr eure Karten. Nicht mehr benötigte Karten schmeißt ihr einfach weg.

VORSCHAU

PHANTASY STAR ONLINE III

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nicht bekannt
Entwickler:	Sega
Internet: **www.sega.com**	
Spieler **1-32**	Termin **2. Quartal 2004**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Etwas gewöhnungsbedürftiges Kartensystem – aber trotzdem ein **würdiger Nachfolger** der Kultsaga!"

ATMOSPHÄRISCH In brandneuen Zwischensequenzen wird die Story erzählt. Samus erlebt die Geschichte als Rückblick.

HAB ICH DICH! Die Gefahren lauern überall. Dieses Lava-Monster gab es im Original noch nicht. Ein paar gezielte Schüsse sorgen für Ruhe.

WO GEHT'S LANG? Als Ball rollt Samus durch enge Gänge. An vielen Stellen müsst ihr zudem Bomben legen, um weiterzukommen.

GEFÄHRLICH An einem fahrbaren Kran hängend, werden wir von Gegnern umzingelt. Mit Waffenpower erwehren wir uns unserer Haut.

Metroid Zero Mission

Erlebt einen Science-Fiction-**Klassiker** in nie gekannter Form!

Samus kehrt zurück und erlebt das Abenteuer, mit dem alles begann! *Metroid* auf dem NES überzeugte vor 15 Jahren hierzulande die Spieler, vier weitere Abenteuer für Game Boy, Super Nintendo, GameCube und Game Boy Advance folgten. Jetzt bringt uns Nintendo das Ur-*Metroid* in nie gekannter Pracht für den Game Boy Advance.

TOLLE ATMOSPHÄRE

Nintendo nahm einige Änderungen am ursprünglichen Spiel vor. Angesichts der Tatsache, dass viele Spieler mittlerweile einige *Metroid*-Titel kennen, dürften die meisten *Metroid: Zero Mission* als Rückblick erleben. Die *Metroid*-Heldin Samus erzählt von ihrem ersten Besuch auf Zebes und ihrer Bekanntschaft mit Weltraumpiraten und Energie raubenden Aliens. Aufgelockert wird das Spiel durch einige neue, hübsche Zwischensequenzen in Form von untertitelten Bildern. Nicht neu, aber immer noch hervorragend ist das Gameplay von *Metroid*. Ihr steuert Samus Aran in bester 2D-Jump&Run-Manier über einen riesigen Planeten mit vielen unbekannten Lebensformen. Zwar müsst ihr euch häufig den Weg freiballern, allerdings liegt ein Schwerpunkt des Spiels auf dem Erkunden der Umgebung. Denn oft kommt ihr an bestimmten Stellen nicht weiter, sodass ihr erst neue Ausrüstungsgegenstände wie z. B. einen Sprungball, die Rennstiefel oder Wellen- und Eisstrahler finden müsst. Die Entwickler integrierten zahlreiche neue Gegenstände ins Spiel, die Samus Fähigkeiten verleihen, die es beim Original-NES-Abenteuer nicht gab. So kann sich Samus neuerdings an Vorsprüngen festhalten. Was euch das Abenteuer erheblich erleichtert, ist, dass die Entwickler dem Spiel ein Karten- und Hinweissystem à la *Metroid Prime* und *Metroid Fusion* spendiert haben. Dies gab es beim NES-Original nicht, was damals für viel Frust sorgte. Das eigentliche Leveldesign orientiert sich stark am NES-Spiel, allerdings gibt es nun auch einige neue Abschnitte, die ein Schmunzeln auf das Gesicht jedes *Metroid*-Kenners zaubern. Um an einer Stelle weiterzukommen, müsst ihr beispielsweise durch die Chozo Ruinen, welche im Original nicht vorhanden waren – *Metroid Prime*-Spieler werden sich an die Chozo Ruinen aber sicher noch erinnern. Neben neuen

INFO **FUSION-LINK**

Überraschung!

Im Optionsmenü hat sich noch eine kleine Überraschung versteckt, denn dort fanden wir den Punkt „Metroid Fusion-Link". Leider war dieses Feature in unserer Version noch nicht funktionstüchtig. Ob sich hier eine tolle Linkmöglichkeit mit dem GBA-Vorgänger verbirgt oder nur ein falsch eingebauter Menüpunkt, werden wir bald wissen. Wir halten euch auf dem Laufenden.

INSEKTENPLAGE Diese monströse Fliege will Samus an den Anzug! Das Spiel läuft auch bei großen Gegnern absolut flüssig.

ALTER BEKANNTER Die Boss-Kämpfe sind atemberaubend inszeniert. Riesige Explosionen und tolle Lichtspiele sorgen für viel Atmosphäre.

Levelabschnitten und Gegenständen haben die Entwickler vor allem die Grafik und den Sound den Möglichkeiten des Game Boy Advance angepasst. Ihr könnt euch auf ein wahres Effektfeuerwerk einstellen.

AUS ALT MACH NEU

Neue, sehr aufwendige Hintergründe, hübsche Lava-Effekte, riesige Boss-Gegner, flüssiges Scrolling, nette 3D-Spielereien und optisch extrem abwechslungsreiche Planetenabschnitte machen *Metroid: Zero Mission* zu einem der bestaussehenden GBA-Spiele! Der Sound steht der Grafik nicht nach! Enorm atmosphärische – teils bekannte, teils neue – Melodien begleiten das Science-Fiction-Spektakel. Die tollen Soundeffekte runden das Spiel ab. Genau wie bei *Metroid Fusion* solltet ihr *Metroid: Zero Mission* über Kopfhörer spielen, um den tollen Stereosound voll genießen zu können. Bei aller Euphorie haben wir aber bereits bei der von uns gespielten, fast finalen Version auch den wohl größten Schwachpunkt des Spiels ausgemacht: den Spielumfang! Schon das NES-Original war nicht das längste Spiel. *Metroid: Zero Mission* ist durch das Hinweissystem noch schneller durchgezockt. Daran ändern auch die neu hinzugekommenen Schwierigkeitsgrade nicht viel. Nichtsdestotrotz bietet *Metroid: Zero Mission* dank der vielen Geheimnisse und der grandiosen Atmosphäre ein einzigartiges Spielerlebnis und wird mit Sicherheit eines der besten Spiele für euren Handheld.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

METROID: ZERO MISSION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1
Termin:	April

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Brillante Technik, tolle Spielbarkeit – hier liefert uns Nintendo das **GBA-Highlight** des Frühjahrs!"

NEU Mit einem Katapult schießt ihr euch als Ball durch die Röhre, um oben die Tür zu erreichen. Achtung, manche Katapulte sind versteckt!

Fire Emblem

Die Macher von Advance Wars dippen ihre neue Rundenstrategie in eine **leckere Fantasy-Rollenspiel-Tunke.**

ROUTEN-PLANUNG Reiter und Flugeinheiten kommen erheblich schneller voran.

Ein klassisches Genre erlebt auf dem Game Boy Advance seine Renaissance. Strategische Planspiele im Stile von Klassikern wie *Nectaris* (PC-Engine) oder *Battle Isle* (Amiga) sorgen anhaltend für ausgelaugte Akkus. Intelligent Systems, die Macher des vorzüglichen *Advance Wars 2*, steuern eine neue Episode ihrer in Japan kultig geliebten *Fire Emblem*-Saga bei. Die englischsprachige US-Version erschließt sich auch westlichen Einsteigern und ist alle Importmühen wert.

TAKTIK MIT CHARAKTER

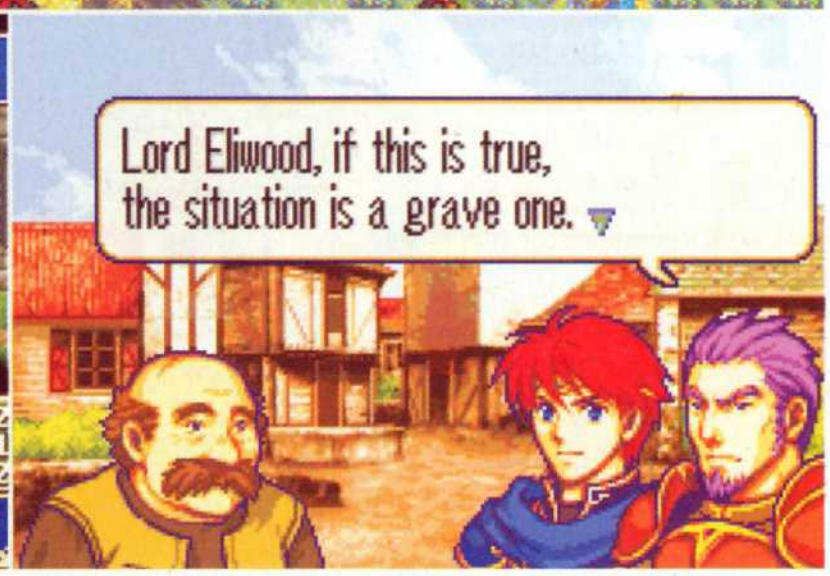
In rund drei Dutzend Missionen (einige Levels sind optional) steuert ihr die zentralen Helden Lyn, Eliwood, Hector und deren Weggefährten durch komplexe Rundenstrategie-Schlachten. Im Gegensatz zu *Advance Wars* ziehen keine anonymen Einheiten über die Karten. Wie in einem Rollenspiel verfügt jeder Charakter über Namen, Ausrüstung, Fähigkeiten und Erfahrungspunkte. Durch Kampferfahrung erlangt Ihre Belegschaft höhere Levels, wird immer stärker und lernt sogar neue Professionen. Der kleine Haken an der Sache: Wird ein Charakter vom Feind gemeuchelt, so ist er für den Rest des Spiels verloren – von Wiederbelebung halten die Designer offensichtlich nicht viel. Zum Glück gesellen sich immer wieder neue Figuren zu Ihrer Truppe, um gelegentliche Verluste auszugleichen. Falls einer der drei Handlungsträger stirbt, heißt es aber sofort „Game over" und ihr müsst die Mission nochmals von vorne anfangen. Ein Papier-Stein-Schere-Prinzip bei Waffen und Magiearten verlangt taktische Aufmerksamkeit: Zum Beispiel erweisen sich Schwerter als besonders stark gegen Axtkämpfer, die ihrerseits prima gegen Lanzenträger sind, die wiederum einen Bonus gegenüber Schwertschwingern haben. Beachtenswert auch die Verteidigungsboni, welche bestimmte Terrain-Felder gewähren.

EINE LANGE GESCHICHTE

Zwischen den Missionen wird die epische Story mit hübsch gemachten Dialogen im Bilderbuch-Stil vorangetrieben – manchmal amüsant, manchmal langwierig, auf alle Fälle aber stimmungsvoll. Auch wenn ich gegen Ende nicht mehr so recht bei allen Beziehungen zwischen der weitläufigen Verwandtschaft meiner Helden durchgeblickt habe, macht das Aufpäppeln der Belegschaft riesig Spaß. Wenn man in der zweiten Spielhälfte alle möglichen Charaktere aus der Handlung des zehn Kapitel währenden Prologs trifft, wird's einem richtig warm ums Herz.

HEINRICH LENHARDT

RATZFATZ Der Kampfverlauf wird durch kurze, schnittige Animationen dargestellt.



RHETORIKKURS Zwischen den Missionen sorgen ein paar Story-Sequenzen für die richtige Stimmung. Atmosphärisch!

VORSCHAU

FIRE EMBLEM

Genre:	Strategie-Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.fireemblem.gameboy.com
Spieler:	1-4
Termin:	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Feine Fantasy-Strategie – das Resultat einer **heißen Liebesnacht** zwischen Advance Wars und dem RPG-Genre"

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

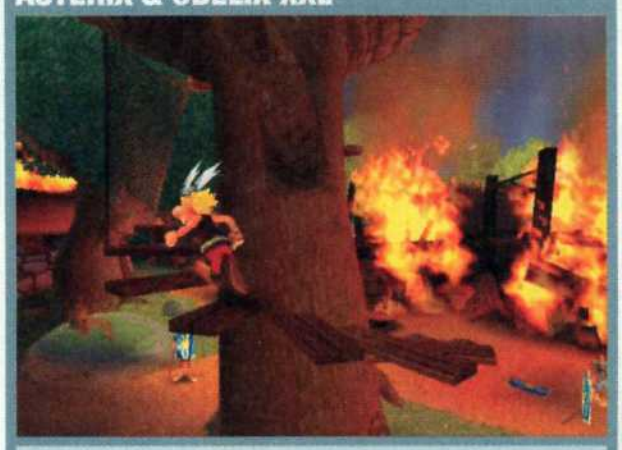
Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super Tournament Battle	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
DHDR: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
DHDR: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung: Star Wars: Rogue Squadron III	Electronic Arts	91%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

ASTERIX & OBELIX XXL



Leider sind die beiden Gallier von Ataris Release-Liste auf Nimmerwiedersehen verschwunden.

Hersteller:	Atari
Termin:	–
Genre:	Jump & Run

BEYOND GOOD & EVIL

Zumindest die US-Version ist endlich da! Was wir davon halten, verraten wir euch ab Seite 70.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Anfang März
Genre:	Action-Adventure

CONAN

In der Rolle von Conan macht ihr mit über 50 verschiedenen Feinden unliebsame Bekanntschaft.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Ohne euch droht der magische, Lebenskraft spendende Kristall seinen Glanz zu verlieren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	11. März
Genre:	Rollenspiel

GOTCHA FORCE

Überflieger oder eher Tieffflieger? Wir haben Capcoms Mech-Kämpfe für euch unter die Lupe genommen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar
Genre:	Action

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Vielversprechende Innovation: Neuerdings dürft ihr sogar verschiedene Tier- und Pflanzenarten kreuzen.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	18. März
Genre:	Simulation

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Auf vier Kontinenten bekämpft ihr allerlei Schurken und klemmt euch sogar hinter das Steuer eines Aston Martin.

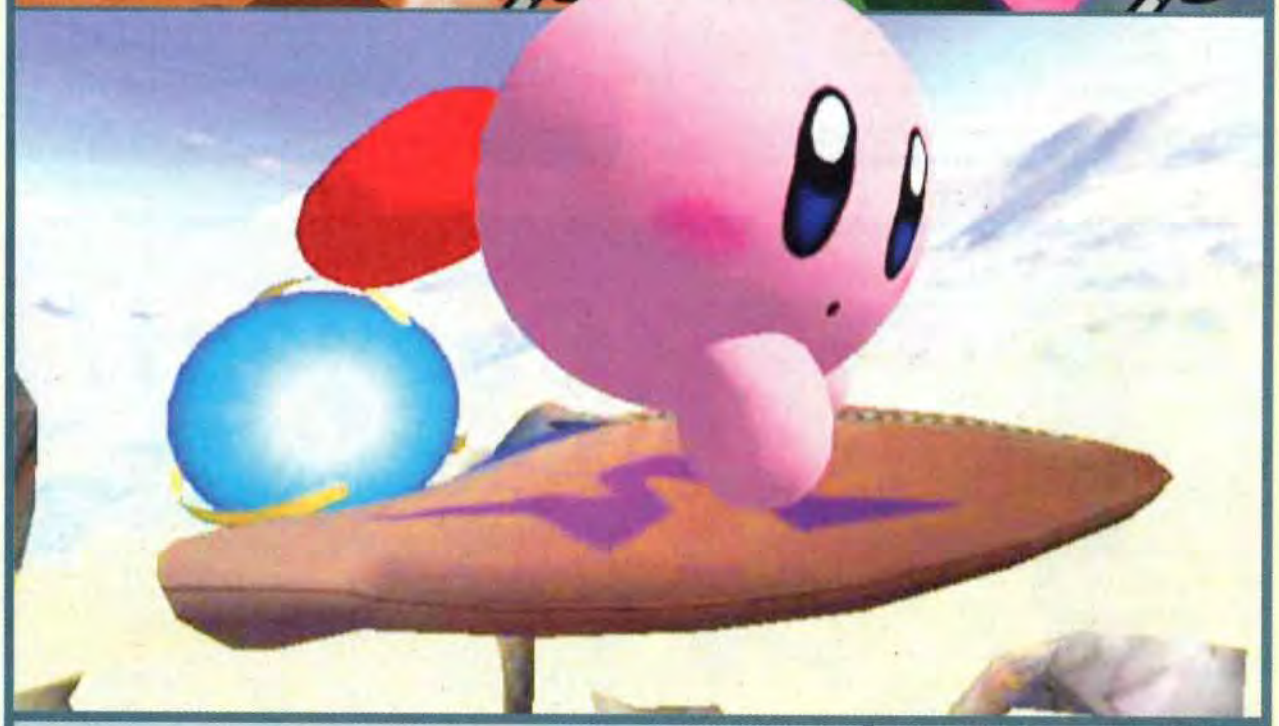
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. Februar
Genre:	**Action-Adventure**

KILLER 7

In Capcoms Cel-Shading-Ballerorgie wird mit dem roten Lebenssaft absolut nicht gespart.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Ego-Shooter**

KIRBY AIR RIDE



Kirby kommt nächsten Monat auf seinem gelben fünfzackigen Stern angerauscht. Um den rosa Klops zu steuern, braucht ihr lediglich den Analog-Stick und den A-Button.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. Februar
Genre:	Action

KNIGHTS OF THE TEMPLE

In diesem finsteren Mittelalter-Milieu müsst ihr euch gegen mehr als 30 verschiedene Gegner behaupten.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	März
Genre:	**Action-Adventure**

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Verlinkt man das Spiel mit *Mario Golf: Advance Tour* dürfen sogar Charaktere ausgetauscht werden.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	**Sport**

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%
Aktuelle Empfehlung: Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung: Viewtiful Joe	Capcom	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein der ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 ...	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung: Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubisoft	69%
Aktuelle Empfehlung: Largo Winch	Ubisoft	69%

JUMP & RUN

Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des ...	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung: Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%
Aktuelle Empfehlung:		
F-Zero GX	Nintendo	91%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%

MARIO TENNIS

Sag niemals nie! Hier könnt ihr das „Freundschaftsspiel" zwischen Mario und Bowser miterleben.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Sport

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

In der Rolle des legendären Solid Snake infiltriert ihr eine Atomraketenbasis im bitterkalten Alaska.

Hersteller:	Konami
Termin:	Anfang März
Genre:	Action-Adventure

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

Etliche Geheimnisse und versteckte Extras sollen zum abermaligen Durchspielen motivieren.

Hersteller:	Atari
Termin:	April
Genre:	Action-Adventure

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Euch erwarten drei der beliebtesten Geschicklichkeitsspiele, allesamt mit einer Vierspieler-Option.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Geschicklichkeit

POKÉMON CHANNEL

Pokémon-Fans sind mit Sicherheit vollkommen hin und weg: Pikachus absolut drolliges Point&Klick-Adventure erscheint hierzulande doch bereits schon im April.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	April
Genre:	Adventure

PHANTASY STAR ONLINE III: C.A.R.D. ...

Ob online oder offline: Dank Atari dürft ihr bereits dieses Jahr schon wieder ins PSO-Universum eintauchen.

Hersteller:	Atari
Termin:	2. Quartal
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

Neben einem kooperativen Zweispieler-Modus warten weit mehr als 60 verschiedene Feinde auf euch.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Strategie**

POKÉMON COLOSSEUM

Wer in *Pokémon Rubin & Saphir* einige Racker vermisst hat, wird hier sicher fündig.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	**Action**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Für den persichen Prinzen steht bislang leider noch immer kein genauerer Termin fest.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Anfang März
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

Für das GameCube-exklusive Schmankerl steht noch nicht einmal ein genauer US-Termin fest.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

ROGUE OPS

Ab Seite 48 findet ihr einen ausführlichen Test zu Capcoms neuestem Stealth-Action-Abenteuer.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar
Genre:	**Action-Adventure**

SONIC HEROES

Wie sich Sonic und seine Kollegen schlagen, könnt ihr in unserem Test ab Seite 44 nachlesen.

Hersteller:	Atari
Termin:	5. Februar
Genre:	**Jump & Run**

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Der Hitkandidat hat sich zum N-ZONE-Hit gemausert. Lest In dieser Ausgabe nach, was wir davon halten.

Hersteller:	THQ
Termin:	20. Februar
Genre:	**Action-Adventure**

AMERICAN SPORTS

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Underground	Activision	90%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch-WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE

PLAYERS-CHOICE-TITEL

Folgende Spiele sind derzeit zum Spottpreis von € 29,99 zu haben:

Titel	Genre	Wertung
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Pikmin	Strategie	88%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Carmen Sandiego: The Secret of the ...	Action	Feb.
Gotcha Force	Action-Adventure	Feb.
James Bond 007: Alles oder nichts	Action-Adventure	20. Feb.
Kirby Air Ride	Rennspiel	26. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action	Feb.
Power Puff Girls: Kampf den ...	Action	6. Feb.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	26. Feb.
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	26. Feb.
Rogue Ops	Action-Adventure	Feb.
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Feb.
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	20. Feb.
Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Feb.
World Racing	Rennspiel	Mitte Feb.
XGRA	Rennspiel	6. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Anf. März
Conan	Action-Adventure	März
Disney's Tricky Micky	Jump & Run	März
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	11. März
Goblin Commander	Strategie	19. März
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	25. März
Knights of the Temple	Action-Adventure	März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Anfang März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	19. März
Spawn Armageddon	Action	März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
World Championship Pool	Sport	5. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	April
Pokémon Channel	Adventure	April
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	April

2004

Titel	Genre	Termin
Geist	Ego-Shooter	2004
Killer 7	Action-Adventure	2004
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	1./2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	1./2. Quartal
Phantasy Star Online III	Rollenspiel	2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	1./2. Quartal
Pokémon Colosseum	Rollenspiel	2. Quartal
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	2004
Star Fox 2	Action	1./2. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Euch erwarten brandneue Areale, Gadgets und Moves sowie eine spitzenmäßige Grafik.

Hersteller:	UbiSoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

STARCRAFT GHOST

Nova, die schnuckelige und extrem gut gebaute Hauptdarstellerin gibt ihr GameCube-Debüt.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

STAR FOX 2

Während ihr in fahrbaren Untersätzen durch die Gegend brettert, könnt ihr sogar Gegner aufs Korn nehmen.

Hersteller:	Namco
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Action

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Neben dem Story-Modus dürft ihr euch auch auf eine Hand voll abwechslungsreicher Mini-Games freuen.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	Jump & Run

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Konamis Klopperei dürft ihr gemeinsam mit einem Kumpel gegeneinander oder auch kooperativ zocken.

Hersteller:	Konami
Termin:	April
Genre:	Action

URBAN FREESTYLE SOCCER

Wer sich beim Fußballspielen so richtig um das Leder kloppen will, sollte diesen Termin im Auge behalten.

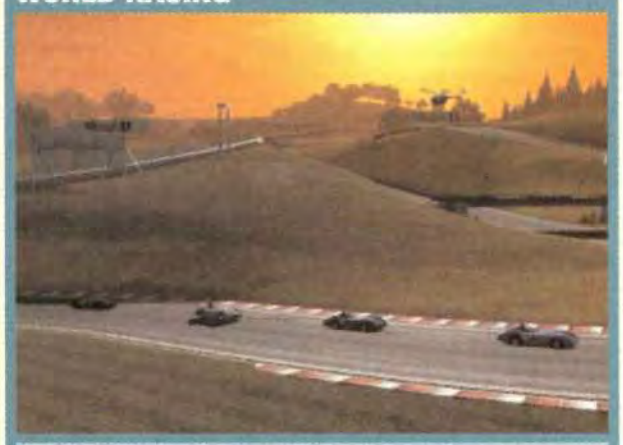
Hersteller:	Acclaim
Termin:	Februar
Genre:	Fußball

XGRA

Keine Bange, der Release-Termin hat sich zwischenzeitlich nicht schon wieder verschoben.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. Februar
Genre:	Rennspiel

WORLD RACING



Lest ab Seite 52, ob Fabian seinen heiß geliebten Lupo neuerdings gegen einen Mercedes eintauschen würde.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	Mitte Februar
Genre:	Rennspiel

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

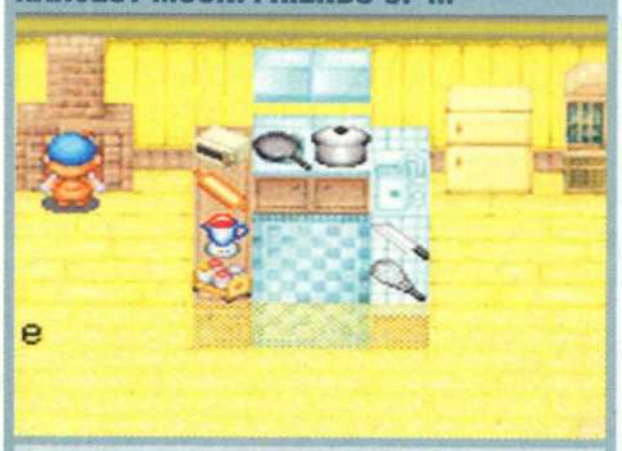
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Euch erwartet eine Art Oldschool-Action-RPG mit einem Touch *Castlevania* und *Golden Sun*.

Hersteller:	Konami
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

HARVEST MOON: FRIENDS OF ...



Der Release hat sich um etwa zwei Wochen nach vorne verschoben und ist nun bereits am 12. Februar.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	12. Februar
Genre:	Simulation

METROID: ZERO MISSION

In Gestalt von Mother Brain und den Weltraumpiraten bekämpft ihr auf dem Planeten Zebes das Böse.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	April
Genre:	Action

SONIC BATTLE

Segas Fightclub: Wer ist wohl der beste Kämpfer? Sonic und seine Kumpels wollen's wissen.

Hersteller:	THQ
Termin:	27. Februar
Genre:	Beat 'em Up

SWORD OF MANA

Mit wechselndem Einsatz von Magie und Waffen schützt ihr den Mana-Baum und führt das Gute zum Sieg.

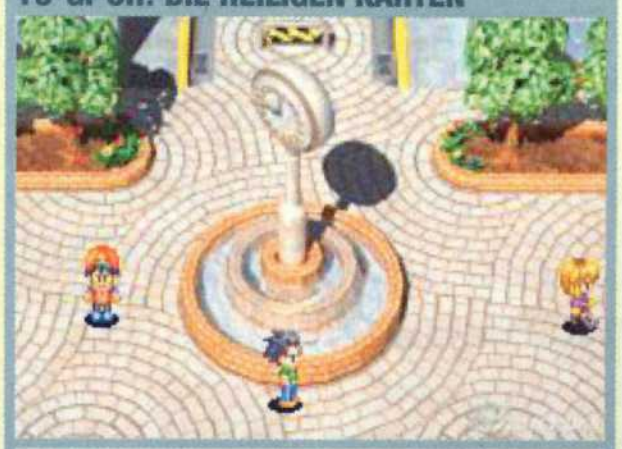
Hersteller:	Nintendo
Termin:	18. März
Genre:	Rollenspiel

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Um im Spiel voranzukommen, müsst ihr mit der Umgebung interagieren und Taks Zauberkräfte nutzen.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	Jump & Run

YU-GI-OH! DIE HEILIGEN KARTEN



Noch Ende dieses Monats dürft ihr euch in den Kampf um die ägyptische Götter-Karte stürzen.

Hersteller:	Konami
Termin:	30. Januar
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubisoft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Nintendo	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2004	Electronic Arts	84%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo	90%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubisoft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Baldur's Gate	Rollenspiel	5. Feb.
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	12. Feb.
Megaman Battle Chip Challenge	Action	Feb.
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	12. Feb.
Peter Pan	Action-Adventure	19. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action	Feb.
Sonic Battle	Beat 'em Up	27. Feb.
Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Aladdin	Jump & Run	März
Disney's Magical Quest 3	Jump & Run	März
Disneys Bärenbruder	Jump & Run	12. März
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump & Run	19. März
Dragon Ball Z: Taiketsu	Action-Adventure	11. März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	12. März
Shining Force: Auferstehung des ...	Action-Adventure	19. März
Sword of Mana	Rollenspiel	18. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
Yu Yu Spirit Detective	Action	18. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Metroid: Zero Mission	Action	April
Shining Soul 2	Rollenspiel	30. April

2004

Titel	Genre	Termin
Boktai: The Sun is in your Hand	Action-Adventure	2. Quartal
Donkey Kong Country 2	Jump & Run	2. Quartal
F-Zero 2	Rennspiel	2. Quartal
Fire Emblem	Rollenspiel	1./2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Rescue	Action-Adventure	1./2. Quartal
Mario Golf: Advance Tour	Sport	1./2. Quartall
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Sonic Advance 3	Jump & Run	Mitte Sept.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2004

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

In Kooperation mit Ubisoft verlosen wir drei hochwertige, limitierte *XIII*-Armbanduhren.

Diese Uhren sind nicht im Handel erhältlich!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nenne uns einfach deine derzeitigen Lieblingsspiele oder deine am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Leser-Charts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 20 Nummer deines Favoriten“** (Beispiel: Schreibe „NZ 20 60“, wenn *Zelda: The Wind Waker* dein absoluter Lieblingstitel ist).
Für die Most-Wanted-Charts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 21 Nummer deines Favoriten“** (Beispiel: Schreibe „NZ 21 25“ und wähle somit *Tak und die Macht des Juju* zu deinem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **8. Februar 2004**.

LESER-CHARTS

01 Advance Wars 2 (GBA)
02 Aggressive Inline
03 Baldur's Gate: Dark Alliance
04 Blood Omen 2
05 Burnout 2: Point of Impact
06 Conflict Desert Storm II
07 DHdR: Die Rückkehr des Königs
08 Enter the Matrix
09 Eternal Darkness
10 F-Zero GX
11 FIFA Football 2004
12 Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
13 Freedom Fighters
14 Golden Sun 2 (GBA)
15 Hitman 2: Silent Assassin
16 James Bond 007: Nightfire
17 Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA)
18 Luigi's Mansion
19 Mario Kart: Double Dash!!
20 Metal Arms: Glitch in the System
21 Medal of Honor: Rising Sun
22 Metroid Prime
23 Mortal Kombat: Deadly Alliance
24 NBA 2K3
25 NBA LIVE 2004
26 Need for Speed: Hot Pursuit 2
27 Need for Speed: Underground
28 P.N.03
29 Phantasy Star Online 1&2
30 Pikmin
31 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
32 Rayman 3
33 Resident Evil Zero
34 Rocky
35 Sega Soccer Slam
36 Skies of Arcadia Legends
37 Smuggler's Run: Warzones
38 Sonic Mega Collection
39 Soul Calibur II
40 Spider Man: The Movie
41 SSX 3
42 Star Fox Adventures
43 Star Wars Rogue Squadron III
44 Super Mario Advance 4 (GBA)
45 Super Mario Sunshine
46 Super Monkey Ball 2
47 Super Smash Bros. Melee
48 Tiger Woods PGA Tour 2004
49 TimeSplitters 2
50 Tom Clancy's Splinter Cell
51 Tony Hawk's Underground
52 Top Gear Rally (GBA)
53 True Crime: Streets of L.A.
54 Wario World
55 Wave Race: Blue Storm
56 WWE Wrestlemania XIX
57 XIII
58 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
59 Zelda: Ocarina of Time
60 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

01 Asterix & Obelix XXL
02 Beyond Good & Evil
03 Final Fantasy: Crystal Chronicles
04 Geist
05 Harvest Moon: A Wonderful Life
06 James Bond 007: Alles oder nichts
07 Killer 7
08 Kirby Air Ride
09 Knights of the Temple
10 Mario Golf: Toadstool Tour
11 Mario Tennis
12 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
13 M:I – Operation Surma
14 Nights of the Temple
15 Nintendo Puzzle Collection
16 Paper Mario
17 Pikmin 2
18 Pokémon Colosseum
19 Prince of Persia: The Sands of Time
20 Resident Evil 4
21 Spider-Man 2: The Movie
22 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
23 Starcraft Ghost
24 Star Fox 2
25 Tak und die Macht des Juju

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	2
2.	NEU	Mario Party 5	GC	75%	1
3.	4	Need for Speed: Underground	GC	84%	2
4.	6	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	18
5.	3	FIFA 2004	GC	85%	3
6.	7	DHdR: Die Rückkehr des Königs	GC	83%	2
7.	2	Star Wars Rogue Squadron III	GC	91%	3
8.	NEU	Die Sims brechen aus	GC	86%	1
9.	NEU	True Crime: Streets of L.A.	GC	86%	1
10.	NEU	Harry Potter: Quidditch WM	GC	71%	1

PLATZ 1 (GC):
Mario Kart: Double Dash!!

PLATZ 1 (GBA):
Super Mario Advance 4

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	4	Super Mario Advance 4	GBA	90%	3
2.	NEU	Die Sims brechen aus	GBA	82%	1
3.	NEU	Findet Nemo	GBA	69%	1
4.	2	Pokémon Rubin	GBA	87%	6
5.	4	Pokémon Saphir	GBA	87%	6

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	2
2.	3	Zelda: The Wind Waker	GC	95%	9
3.	NEU	Need for Speed: Underground	GC	84%	1
4.	7	XIII	GC	88%	2
5.	2	F-Zero GX	GC	91%	3
6.	8	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	6
7.	NEU	DHdR: Die Rückkehr des Königs	GC	83%	1
8.	10	Soul Calibur 2	GC	90%	3
9.	WE	Resident Evil Zero	GC	89%	10
10.	5	Viewtiful Joe	GC	90%	3

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!

Etlichen Meinungen zum Trotz, *NFS* ohne Polizei wäre kein richtiges *NFS*, scheinen die Hüter des Gesetzes vielen von euch doch nicht so wichtig zu sein. Sonst wäre das Spiel wohl kaum auf dem dritten Platz gelandet.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	2	Harvest Moon: A Wonderful Life	GC	Ubisoft	3
2.	8	James Bond 007: Alles oder nichts	GC	Electronic Arts	3
3.	7	Sonic Heroes	GC	Atari	3
4.	WE	Prince of Persia: The Sands of Time	GC	Ubisoft	4
5.	4	Resident Evil 4	GC	Capcom	7
6.	NEU	Shining Force	GBA	Atari	1
7.	NEU	Killer 7	GC	Capcom	1
8.	NEU	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	GBA	Ubisoft	1
9.	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	GC		1
10.	6	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	13

PLATZ 1: Harvest Moon: A Wonderful Life

Sonic & Co. stehen ab 5. Februar in den Händlerregalen. Wie uns Segas neuestes Jump & Run mit der quirligen Speedkugel gefiel, könnt ihr in dieser Ausgabe nachlesen. Anscheinend hat euch auch unsere Vorschau auf *Killer 7* ein wenig neugierig gemacht. Wir sind natürlich ebenfalls sehr gespannt.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Hatte in seinem Urlaub Gelegenheit, den wohlverdienten Abstand zur Arbeit zu genießen. Als er wieder hier war, hat er sich gleich noch einmal drei Wochen gewünscht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sonic Heroes
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Die Sims brechen aus
Nach Redaktionsschluss?
Will er so schnell wie möglich den Frühling wieder. Kein Wunder bei dem Winter!

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Kam zum Jahreswechsel kaum aus dem Feiern heraus. Erst musste er Silvester heil überstehen und dann stand auch noch sein Geburtstag an. Armer Fabian!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sphinx und die verfluchte Mumie
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid: Zero Mission
Nach Redaktionsschluss?
Trifft er sich mit seinen Kollegen zu exzessiven *Donkey Konga*-Sessions.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Hatte von Udo eine Ladung Bazillen abgekriegt und schleppte sich mit einer Erkältung in die Redaktion. Sonic hält sie mit seinen temporeichen Abenteuern schon in Trab.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sonic Heroes
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Nach Redaktionsschluss?
Weiß sie nicht, ob sie sich die PS2-Version von *Beyond Good & Evil* zulegen soll.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Hat es gleich im neuen Jahr mit einer heftigen Erkältung erwischt. Bevor er einige Tage ausfiel, hat er doch glatt noch ein paar Leute im Büro angesteckt. Har Har Har.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sphinx und die verfluchte Mumie
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Medal of Honor: Infiltrator
Nach Redaktionsschluss?
Vertraut er auf die Heilwirkung von altägyptischer Mythologie und spielt *Sphinx*.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Wird sich nie wieder beschweren, dass es in Vancouver „nie schneit" – prompt erhörten ihn die Wettergötter. In Zukunft soll das %$@#!! weiße Zeugs auf den Bergen bleiben.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Fire Emblem
Nach Redaktionsschluss?
Hält er's mit Sepp Herberger: „Nach Redaktionsschluss ist vor Redaktionsschluss."

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Geht zurzeit alles kaputt, was ihm lieb und teuer ist. Videorekorder (ärgerlich), Autoradio (sehr ärgerlich), Espresso-Maschine (sehr, sehr ärgerlich), Hi-Fi-Verstärker (arrgh!) ...

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Vergräbt er Krokusszwiebeln im Vorgarten, die seit Monaten unter die Erde gehören.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Plant jetzt schon ihren Urlaub im August. Deshalb wälzt sie täglich zig Seiten Schottland-Reiseliteratur und studiert Landkarten. Ja so ein Wanderurlaub will gut geplant sein.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Baldur's Gate: Dark Alliance
Nach Redaktionsschluss?
Trinkt sie Guiness und Lagavullin, damit sie die Schottländer nicht unter den Tisch saufen.

FABIAN HÜBNER
19, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Hat sich vorgenommen, mit Trennkost und Fitnessstudio einen Großteil seiner überflüssigen Körpermassen abzubauen. Allerdings zweifelt er an seinem Durchhaltevermögen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sonic Heroes
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Nach Redaktionsschluss?
Ärgert er sich immer noch, dass er das N-ZONE Forumtreffen regelrecht verschlafen hat.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Hat die gesamte Redaktion darauf vorbereitet, dass er wohl einen längeren Krankheitsausfall vor sich hat. Nichtsdestotrotz bleibt sein Platz erhalten, bis er wiederkommt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
World Racing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Baldur's Gate: Dark Alliance
Nach Redaktionsschluss?
Schaut er in geregelten Abständen in der Redaktion vorbei, damit ihn keiner vergisst.

SPIEL DES MONATS

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

Von Ubisofts kleinen Farmern für die Hosentasche war die komplette Redaktion vollends begeistert.

SEITE 58

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Gotcha Force 56
James Bond 007: Alles oder nichts 36
Rogue Ops 48
Sonic Heroes 52
Sphinx und die verfluchte Mumie 40
World Racing 44

Import-Test:
Beyond Good & Evil 70
Donkey Konga 68

GAME BOY ADVANCE

Baldur's Gate: Dark Alliance 62
Die Sims brechen aus 60
Harvest Moon: Friends of Mineral Town 58
Lizzy McGuire 62
Need for Speed: Porsche Unleashed 62
Tiger Woods PGA Tour 2004 62

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

James Bond 007
Alles oder Nichts

N-ZONE HIT

Großes Kino zum Mitspielen? Das neueste 007-Abenteuer macht's möglich!

Mit dem neuesten Teil der Geheimagenten-Serie wollen die Entwickler an den Erfolg vergangener Spiele anknüpfen und einen weiteren Action-Hit für den GameCube abliefern. Um dies zu erreichen, wird allerdings nicht auf die bisher verwendete Ego-Shooter-Thematik gesetzt. Die Jungs von EA gehen völlig neue Wege. Durch die Verwendung der Third-Person-Perspektive möchte man frischen Wind in den Agentenalltag bringen. Dass demzufolge die gesamte Spielmechanik umgekrempelt werden musste, liegt natürlich auf der Hand. Herausgekommen ist ein sehr guter Titel, der – wie die Vorgänger auch schon – mit einer exzellenten Präsentation und spektakulär in Szene gesetzter Action überzeugen kann. Im Tutorial werden dem Spieler sämtliche Aktionen und die Steuerung von Q-Gadgets, wie der Q-Spider, in einem Virtual-Reality-Raum, ähnlich wie bei *Metal Gear Solid: VR Missions*, näher gebracht. An und für sich ist ein Tutorial – oder allgemein eine Übungsmöglichkeit, um sich die Steuerung zu verinnerlichen – ja sehr willkommen. Im Falle von *James Bond 007: Alles oder Nichts* wäre es jedoch besser gewesen, das jeweils neu hinzugekommene Feature in einem kurzen Trainingspart im Spielverlauf unterzubringen.

VOLL AUF DIE ZWÖLF

Hier bekommt man immerhin die Gelegenheit, seine Fähigkeiten im Faustkampf zu trainieren, denn im Verlauf des Spiels kommt es schon mal vor, dass sich James auf seine Linke und seine Rechte verlassen muss. Dieses spielerische Element wurde sehr gut integriert und liefert dem Spieler oftmals coole Keilereien – wenn auch ohne richtigen Tiefgang –, die von cineastischen Kamerafahrten begleitet werden. Nach dem Tutorial geht es mit der ersten

BOMBAST-AUFTAKT Über uns geht das Gebäude in die Luft und unter uns brennt es lichterloh.

WO ZUM ... Dieser bewaffnete Geselle scheint aus dem Nichts zu kommen. Das passiert im Spiel des Öfteren.

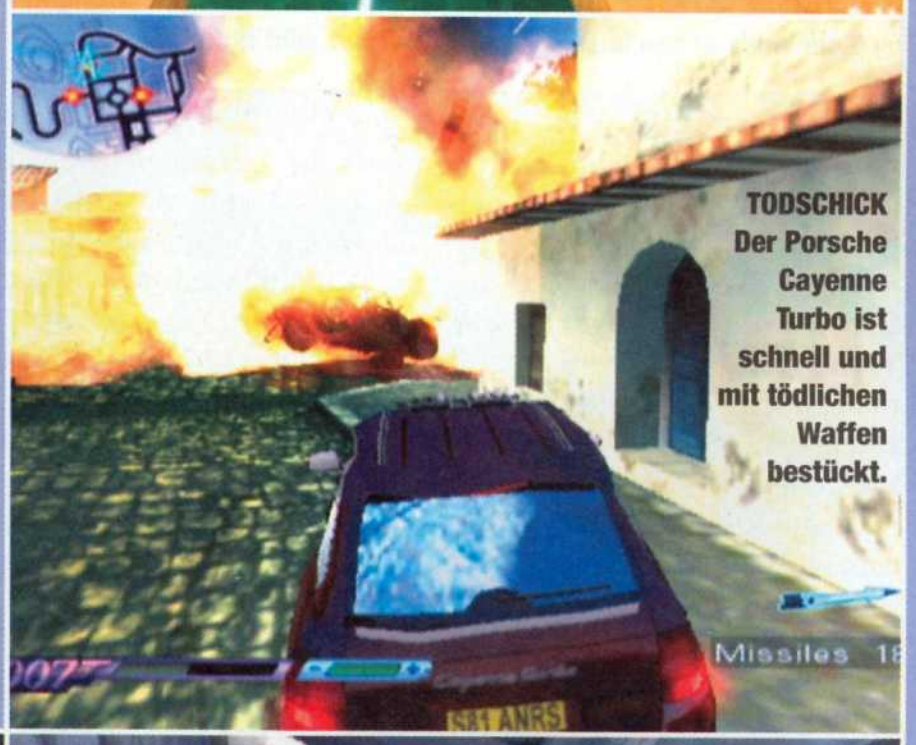
STRAHLEMANN James Bond bekommt es nicht nur einmal mit dem Beißer zu tun.

FLUGSTUNDE Hinter dem Steuer des Helikopters ist besonderes Geschick gefragt – gerade in solch engen Höhlen.

„richtigen" Mission weiter, bei der sich James Bond von einem riesigen Gebäude abseilen muss. Mithilfe eines neuen Q-Gadgets kann sich James von hohen Kanten herablassen oder diese auch hinaufsteigen. Auf jeden Fall wurde diese neue Art der Fortbewegung hervorragend in den übrigen Spielfluss integriert und ermöglicht nicht nur neue Wege, um ans Missionsziel zu kommen, sondern auch um die begehrten Bond-Events einzuheimsen. Je mehr man von diesen besonderen Ereignissen auslöst oder entdeckt, desto mehr Punkte werden auf dem Spielerkonto gutgeschrieben. Dies macht einen nicht nur stolz wie Oskar, sondern sorgt auch für eine gute Bewertung, die wiederum freischaltbare Goodies wie Artwork-Galerien zugänglich machen. Und die Motivation, die Missionen immer besser zu meistern, ist durchaus gegeben. Verantwortlich dafür ist unter anderem die Tatsache, dass man für jede Mission den Schwierigkeitsgrad individuell einstellen kann. Und wenn wir schon beim Thema sind: Die Entwickler hätten mit diesem Punkt durchaus mehr Zeit verbringen können, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt einfach zu unausgeglichen ist. Zudem kommen hin und wieder unfaire Stellen vor, bei denen man plötzlich von hinten unter Beschuss genommen wird – obwohl dies gar nicht möglich sein kann, da man den letzten Raum gerade akribisch genau inspiziert und von lästigen Gegnern befreit hat. So etwas ist wirklich ärgerlich. Außerdem hätte auch die Munitions- und Gesundheitspack-Verteilung etwas ausgewogener und gleichmäßiger verteilt sein können. So schlägt man sich die meiste Zeit im Trial-and-Error-Prinzip durch die Levels und steht manchmal recht wehrlos bzw. angeschlagen da.

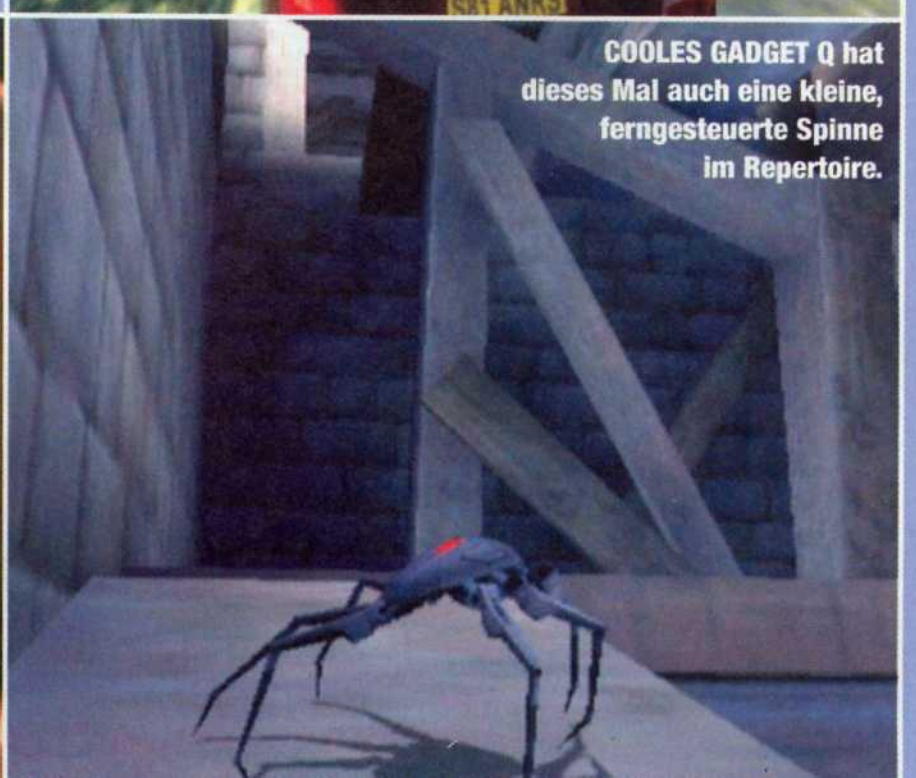
NOCH EINMAL, UND ZWAR VON VORNE

Nach Bonds Ableben müssen zudem die Missionen von vorne gestartet werden, da keine Rücksetzpunkte eingebaut wurden. Für aggressive Stimmung sorgt manchmal auch das Zielsystem. Stehen zum Beispiel



TODSCHICK Der Porsche Cayenne Turbo ist schnell und mit tödlichen Waffen bestückt.

ZWISCHENSEQUENZ Trotz der Ruckler sind die Filmchen ganz nett geworden.

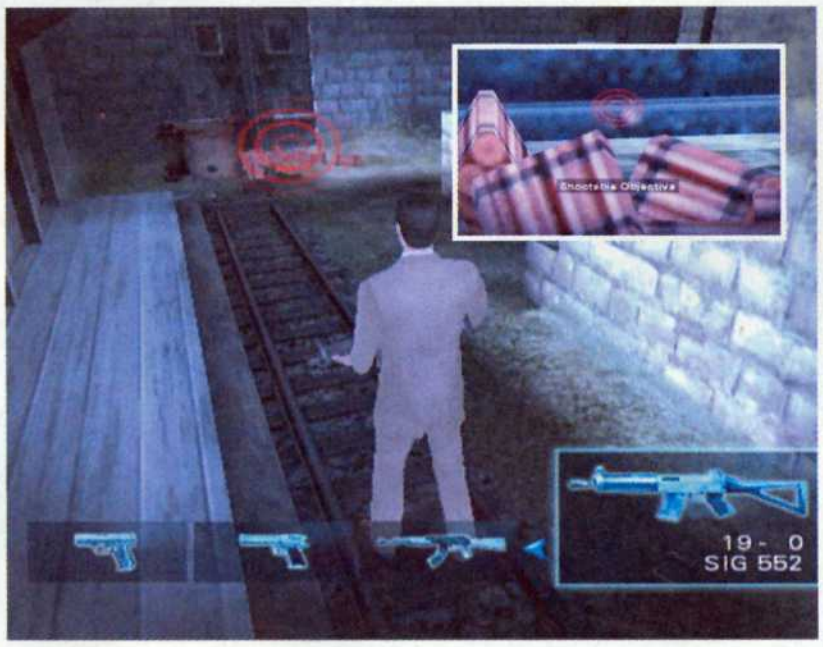

COOLES GADGET Q hat dieses Mal auch eine kleine, ferngesteuerte Spinne im Repertoire.

INFO **BOND SENSE**

Übersinnliche Fähigkeit

Dank seines brandneuen „siebten Sinnes“ bleibt James Bond nichts mehr verborgen.

007 kann sich nicht nur auf zahlreiche Waffen und Fähigkeiten stützen, um Nikolai Diavolo das Handwerk zu legen. Er besitzt in diesem Spiel sogar die Fähigkeit, durch die Aktivierung des „Bond Sense“ in eine Super-Zeitlupe umzuschalten. Hier läuft das Geschehen zwar weiter, aber so langsam, dass man genug Zeit hat, um sich die Umgebung genau anzuschauen. Angezeigt werden unter anderem Gegenstände, die man aufnehmen, durch einen Schuss zerstören oder benutzen kann. Außerdem erhaltet ihr weitere wichtige Hinweise. Hilfreich ist auch, dass das Waffen- und Gadget-Arsenal eingeblendet wird. So kann man fast ohne Zeitverlust den Ballermann wechseln oder zur Überraschung der Gegner eine Granate zücken.



ICH SEHE ALLES **Der Bond Sense lüftet das eine oder andere Geheimnis in den Missionen und ist somit sehr hilfreich.**

GROSSSTADTFLITZER **Der Aston Martin lässt auch die ein oder andere Abkürzung zu.**

zwei Gegner um einen herum und gleichzeitig befindet sich noch ein Feind etwas weiter entfernt, so wird recht oft der Ganove im Hintergrund ins Visier genommen, während man von seinen teuflischen Nachbarn Saures bekommt. Wenn der virtuelle James Bond nicht gerade zu Fuß unterwegs ist, schwingt er sich hinters Steuer eines der vielen Fahrzeuge, an denen Qs Herz so inbrünstig hängt. In diesen Passagen bewegt man Vehikel wie den Porsche Cayenne Turbo, den Aston Martin Vanquish V12, einen Helikopter, ein Motorrad und später sogar einen Panzer. Stellenweise gerät in diesen Passagen die Grafik-Engine recht stark ins Ruckeln. Da diese Stellen aber nur selten vorkommen, fallen die Ruckler nicht weiter negativ ins Gewicht. Was aber wirklich Unverständnis hervorruft, ist das Ruckeln bei den Zwischensequenzen. Diese treiben jedoch eigentlich in einer sehr schönen Art und Weise die Geschichte voran, bei der ein Ex-KGB-Agent (Nikolai Diavolo) die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Wer nach dem Durchspielen der Einspieler-Variante immer noch Lust verspüren sollte, Agent zu spielen, kann sich mit mindestens einem Kumpel beim Mehrspielermodus die Zeit vertreiben. Entweder zu zweit kooperativ oder maximal zu viert in der Arena-Variante – Spaß macht's in beiden Fällen. Dumm ist allerdings, dass man erst den kooperativen Zweispielermodus knacken muss, bevor man in die Arena steigen kann.

FAST WIE EIN FILM

Unter künstlerischen Gesichtspunkten haben die Entwickler hervorragende Arbeit geleistet. Die gut aussehende Hauptcharaktermodelle sehen ihren realen Vorbildern verdammt ähnlich. Auch die Levels können durch eine fesselnde Gestaltung und grafische Details überzeugen. Was das Spiel zusätzlich fast filmreif werden lässt, ist der orchestrale und treibende Sound, der sehr gut zur jeweiligen Spielsituation passt. Getoppt wird die Musik nur noch von der Sprachausgabe. Unterm Strich bleibt ein sehr guter Actionfilm … äh, -titel, der auf der einen Seite durch spielerische Abwechslung und bombastische Präsentation Punkte machen kann, auf der anderen Seite aufgrund des unausgeglichenen Schwierigkeitsgrades, der Ruckler bei den Zwischen- und Fahrsequenzen sowie der seltsamen Gestaltung des Mehrspielermodus aber auch wieder welche verliert.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
fühlt sich wie eine Doppelnull.

Mir hat *Alles oder Nichts* richtig gut gefallen. Die Grafik ist hübsch, das Spiel steuert sich sehr gut und ist zudem irre abwechslungsreich. Man fühlt sich einfach wie in einem erstklassigen Bond-Film, wenn man mit einem von Q ausgerüsteten, bis an die Zähne bewaffneten Motorrad durch enge Häuserschluchten heizt, mit dem Helikopter durch Canyons rast oder mit diversen Agenten-Gadgets in Häuser eindringt. Einfach ärgerlich ist aber, dass man nach dem Ableben Levelabschnitte komplett wiederholen muss. Positiv zugute halten muss man *Alles oder Nichts* aber auch wieder, dass das Spiel darauf ausgelegt ist, dass man die Levels immer wieder spielt. Und beim zweiten Durchspielen ist es auch schon viel leichter!

HART UND ABGEFAHREN **Diese Mission schafft man erst, wenn man sie auswendig kann.**

KABOOM! Die neueste virtuelle Bond-Episode strotzt nur so vor fetten Explosionen.

Pierce Brosnan und sein Software-Auftritt

Wie schlägt sich der neue Teil der *James Bond*-Serie und wie macht sich der Wechsel in die Third-Person-Perspektive im Spiel bemerkbar? Hier erfahrt ihr es.

007: ALLES ODER NICHTS

UMFANG ★★★★½

Story: Nikolai Diavolo will die Weltherrschaft mithilfe einer Technologie an sich reißen, die Metall in Sekundenbruchteilen zerstören kann. Als Komplizin dient ihm Katya Nadanova, eine brillante, aber auch skrupellose Wissenschaftlerin.
Levels: 28 Spielabschnitte sind auf vier übergeordnete Orte verteilt: Ägypten, Peru, New Orleans und Moskau.
Langzeitmotivation: Vielerlei freischaltbare Goodies sorgen dafür, dass man hartnäckig die Levels bis zur Perfektion spielt. Bonuszeichnungen, Gegenstände, zusätzliche Missionen und Spielermodelle für den Mehrspielermodus.

GAMEPLAY ★★★★½

Perspektive: Third Person
Gegenstände: Q versorgt James Bond mit diversen Gegenständen, etwa der Q-Spider, der Betäubungspistole, den Minigranaten oder den Nano-Anzug zu Tarnzwecken.
Fahrzeuge: Porsche Cayenne Turbo, Aston Martin Vanquish V12, Triumph Daytona 600, Helikopter, Panzer, Rallye-Wagen
Steuerung der Fahrzeuge: Sehr gut gelungen, da die Fahrsequenzen von den *Need for Speed*-Machern stammen

MULTIPLAYER ★★★★½

Spieleranzahl: Maximal 4
Spielmodi: Insgesamt 4: Cooperative, Race, Scramble und Arena, wobei Letzteres maximal zu viert spielbar ist, nachdem man den kooperativen Zweispielermodus durchgespielt hat. In diesem Bereich hat *Nightfire* mehr Auswahl zu bieten.
Kooperations-Modus: Sehr gut. Die Levels sind speziell für diesen Modus erstellt worden. Insgesamt stehen 13 Missionen zur Verfügung. Race und Scramble sind Koop-Modi, die zum einen auf Zeit und zum anderen auf Punkte gehen.

TECHNIK ★★★★½

Präsentation: Bombastische Präsentation, angefangen bei der grafischen Gestaltung der Hauptfiguren bis hin zur akustischen Komponente. Kinoreif das Ganze.
Grafik: Detaillierte Charaktermodelle, die ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen. Toll inszenierte Bond-Events und hübsch gestaltete Levels und Umgebungen. Leider ruckeln die Zwischen- und Fahrsequenzen.
Sound: Einfach genial. Sowohl die musikalische Untermalung als auch die tolle Sprachausgabe könnten locker aus einem *James Bond*-Film stammen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

007: NIGHTFIRE

UMFANG ★★★½

Story: Der Großindustrielle Rafael Drake ist eigentlich ein recht friedlicher Zeitgenosse. Allerdings hat er sich eine Navigationssoftware zur orbitalen Waffenplattform der USA unter den Nagel gerissen und will auf diese Weise an die Weltherrschaft gelangen.
Levels: Mit einer Gesamtzahl von 12 Missionen kann *Nightfire* nicht mit dem Umfang von *Alles oder Nichts* mithalten.
Langzeitmotivation: Durch besondere Leistungen in den Einspieler-Missionen lassen sich zusätzliche Boni und Mehrspieler-Elemente freischalten. Für längere Beschäftigung mit dem Titel sorgt aber der Mehrspielermodus.

GAMEPLAY ★★★★½

Perspektive: Ego-Ansicht
Gegenstände: Q stattet James Bond u. a. mit einer Schlüsselbund-Schockwaffe, einem Uhrenlaser, einem Enterhaken, einer Mikro-Kamera und einer Infrarot-Brille aus.
Fahrzeuge: Aston Martin Vanquish V12 und ein Schneemobil lassen sich steuern. Auch hier zieht *Nightfire* den Kürzeren.
Steuerung der Fahrzeuge: Auch hier lassen sich die Fahrzeuge – allen voran der Aston Martin – sehr gut steuern.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieleranzahl: Maximal 4
Spielmodi: Insgesamt 12. Arena, Team-Arena, Capture the Flag, Uplink, Bis zum letzten Agenten, Vernichtung, Defensive, Industriespionage, Goldeneye schlägt zu, Attentat, King of the Hill und Team-King of the Hill. Einige müssen freigespielt werden.
Kooperations-Modus: Leider unterstützt *James Bond 007: Nightfire* keine kooperativen Spielvarianten. Dafür hat der Vorgänger von *James Bond 007: Alles oder Nichts* bei den „normalen" Mehrspielermodi wesentlich mehr zu bieten.

TECHNIK ★★★★½

Präsentation: Schon der Vorgänger konnte durch seine professionelle Aufmachung im grafischen und akustischen Bereich sehr viele Punkte machen.
Grafik: Sehr gut modellierte Figuren, stimmungsvolle Umgebungen und sehr schöne Lichteffekte lassen den Titel auch heute noch gut aussehen. Allerdings hatten schon vor einem Jahr die Fahrsequenzen mit Rucklern zu kämpfen.
Sound: Die Musik bei *Nightfire* befand sich ebenfalls schon auf einem sehr hohen Niveau – ebenso die exzellente lippensynchrone Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
liebt und hasst es.

007: Nightfire habe ich sehr gerne und oft gespielt und ehrlich gesagt habe ich erst eine bisschen gebraucht, um mich an die neue Perspektive zu gewöhnen. Als diese anfängliche Umstellung dann vorbei war, konnte mich *Alles oder Nichts* sehr gut unterhalten. Neben der Bombast-Präsentation sorgt auch die einfache, fast schon anspruchslose Spielmechanik für fesselnde Action. Man stapft überwiegend im Trial-and-Error-Prinzip durch die Levels und ärgert sich manchmal – stellenweise flucht man regelrecht – über fehlende Checkpoints und die Tatsache, dass man den Level nach dem Ableben komplett von vorne spielen muss. Das Leveldesign ist in fast allen Belangen sehr gut gestaltet. Einzig und allein das unerklärliche Auftauchen von Gegnern lässt nicht nur Fragen, sondern auch stellenweise Frust aufkommen. Die genialen Charaktermodelle der Hauptfiguren, schöne Levels und viele grafische Spielereien wie der Tarneffekt machen das Spiel zu einem Hingucker – die Ruckler in den Zwischensequenzen und in den Fahrlevels wiederum nicht. Der Mehrspielermodus ist gut spielbar und sorgt ebenfalls für einen ordentlichen Unterhaltungswert.

TEST

007: ALLES ODER NICHTS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	5+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **20. Februar**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Bombastische Präsentation**
- ⊕ **Spielerisch abwechslungsreich**
- ⊕ **Tolle Charaktermodelle**
- ⊖ **Unausgewogener Schwierigkeitsgrad**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	87%	83%	**85%**

„Tolle Inszenierung und viel Abwechslung machen das neue Bond-Spiel zum **Fest für Action-Fans.**"

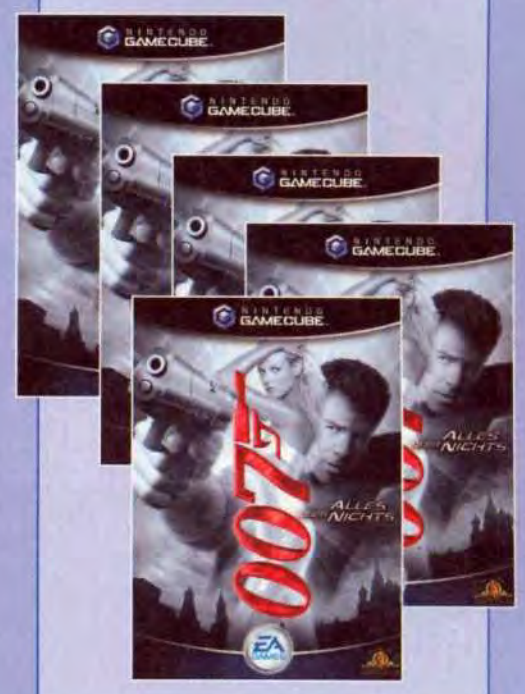
INFO **GEWINNSPIEL**

GEWINNSPIEL

Wir haben nicht nur den Test, sondern auch ein paar Spiele für euch, die wir an dieser Stelle in Zusammenarbeit mit Electronic Arts als Gewinne zur Verfügung stellen.

Und das könnt ihr gewinnen:

5x *James Bond 007: Alles oder Nichts* für GC



Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 25" an die 81114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Was trinkt James Bond am liebsten?" a) Heiße Milch mit Honig b) Kamillentee c) Martini, geschüttelt, nicht gerührt). Anschließend schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 25 x" an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 25 c"). Wer alle fünf Fragen beantworten kann, hat die Chance, das neueste Agenten-Abenteuer zu gewinnen!

D: 81114, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 25. Februar.

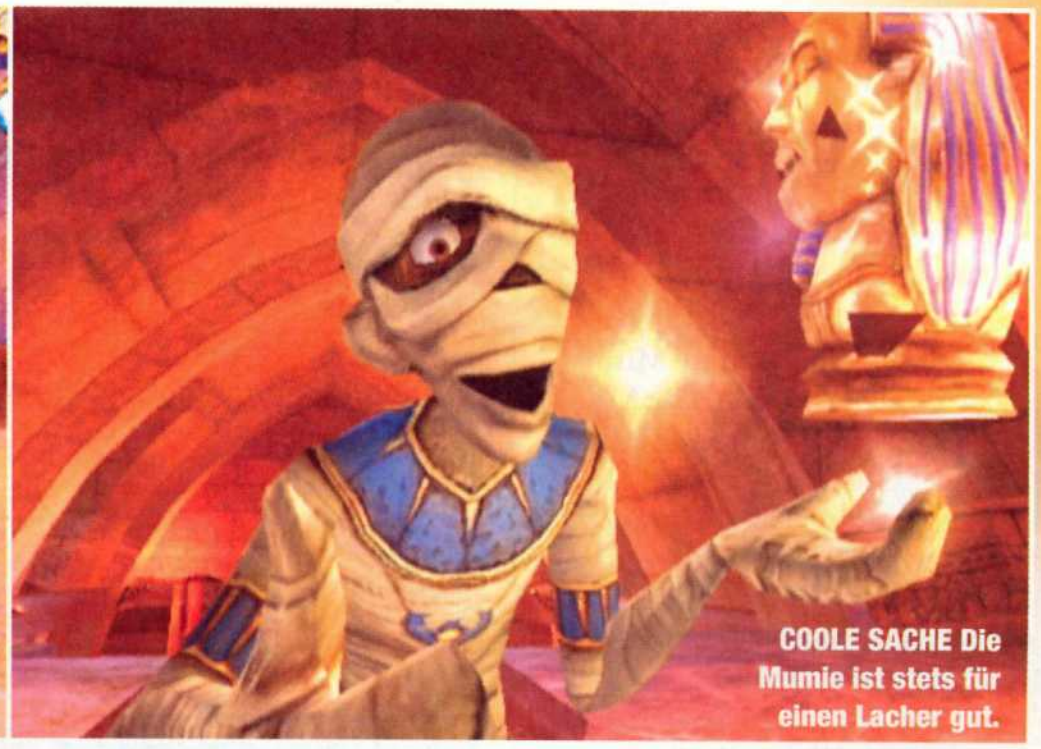
Sphinx und die verfluchte Mumie

In diesem **altägyptischen Abenteuer** wird euch ein Helden-Duo präsentiert, das unterschiedlicher nicht sein kann.

HAB ICH DICH Dieser kleine Geselle ist perfekt, um Barrikaden niederzubrennen.

1, 2 ODER 3 Bei diesem Rätsel muss man alle drei Mumien steuern, um ans Ziel zu kommen. Sehr spaßig.

PANORAMA, DIE ERSTE
In der Wüste warten viele Gefahren auf den Spieler.

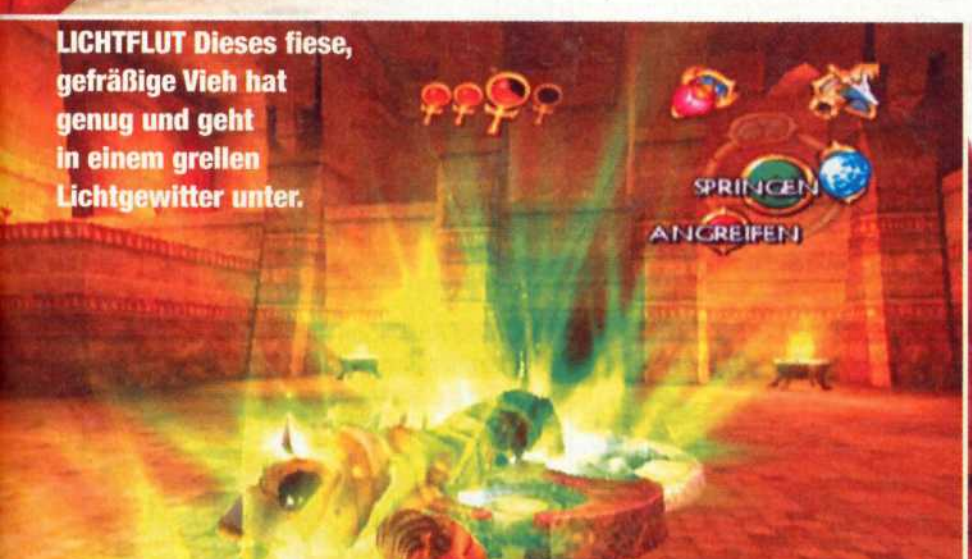


COOLE SACHE Die Mumie ist stets für einen Lacher gut.

Die Ära des alten Ägypten mit all seinen Pharaonen und vielen Gottheiten gehört ja eigentlich schon lange der Vergangenheit an. THQ hat aber gerade diese Thematik als Grundlage für sein neues Action-Adventure *Sphinx und die verfluchte Mumie* hergenommen. Hauptakteure sind Sphinx, eine Mischung aus Mensch und Tier, und Tutankhamen, ein jugendlicher Pharaonennachfolger, der in eine untote Mumie verwandelt wird. Nach dem Start des Abenteuers übernimmt der Spieler zunächst die Kontrolle über Sphinx und führt ihn durch eine kurze Einleitung, in der die gängigsten Kontrollen und Manöver erklärt werden. In diesen ersten Spielminuten fällt sofort die verblüffende Ähnlichkeit zu *Starfox Adventures* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ins Auge. Auf dem Bildschirm sind in der rechten oberen Ecke sämtliche Tasten zu sehen und dort wird auch angezeigt, wann eine bestimmte Aktion durchgeführt werden kann. Die Y-Taste gibt so zum Beispiel die Befehle „Tür öffnen", „Speichern" oder „Reden" an. In der Anfangsphase finden die anderen Tasten – beide Schultertasten, der X- und der B-Knopf – noch keine Verwendung. Im weiteren Verlauf ändert sich das allerdings und man kann den Schultertasten dann beispielsweise nützliche Utensilien, etwa ein Blasrohr, ein Schwert, einen Schild oder Fangkäfer, zuweisen und dann im richtigen Moment einsetzen.

MONSTRÖSE UNTERSTÜTZUNG

Die Fangkäfer sind für Hoby-Monsterjäger unerlässlich, denn das Spiel bietet euch die Möglichkeit, zum Zeitvertreib die unterschiedlichsten Viecher einzufangen. Bestimmte Arten sind auch als Waffe oder Werkzeug zu gebrauchen. Möchte man zum Beispiel in ein bestimmtes Gebiet vordringen und der Weg ist durch einen massiven Felsblock versperrt, lässt man einfach ein explosives Monster frei und steuert es mit dem C-Stick auf das zu zerstörende Hindernis. Allgemein bewegt man sich in einer sehr großen Welt, die aber erst mit zunehmendem Fortschritt komplett zugänglich wird. In den vielen Kämpfen haben die Entwickler auf das beliebte Lock-on-System aus *Starfox* oder *Zelda* verzichtet, wodurch sich manchmal unglückliche Kamerawinkel im Kampf ergeben können. Ab und an übernimmt man dann auch die Rolle des trotteligen Tutankhamen. Während Sphinx ausschließlich der Mann fürs Grobe ist, muss man mit der Mumie seine einbalsamierten Gehirnwindungen anstrengen. Hier sind die Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen in der Anfangsphase noch sehr einfach gehalten. Dies ändert sich bei späteren Aufgabenstellun-



LICHTFLUT Dieses fiese, gefräßige Vieh hat genug und geht in einem grellen Lichtgewitter unter.

PANORAMA, DIE ZWEITE
Abydos bietet einen wunderschönen Ausblick.

gen glücklicherweise und die Rätsel erstrecken sich dann schon mal über mehrere Räume und Ebenen.

NIE ZUVOR WAR QUÄLEN LUSTIGER

Auf dem Weg zur Lösung ist zudem wirklich jedes Mittel recht. Mal steckt man die Mumie in Brand, um störende Hindernisse niederzufackeln, ein anderes Mal setzt man den Folterknecht unter Strom, um einen Schienenmechanismus in Gang zu bringen. Egal welche Gemeinheiten man Tutankhamen auch antut, es ist nur zu seinem – und Sphinx' – Bestem. Sämtliche Gegenstände, die man im Verlauf der Rätselausflüge mit der laufenden Klopapierrolle einsammelt, werden obendrein auch Sphinx zugänglich. Nicht nur das slapstickähnliche Auftreten der Mumie sorgt für unterhaltsame Abwechslung zu den übrigen Teilen des Spiels. Die Animationen des bandagierten Pechvogels können sich wirklich sehen lassen und sind genauso gut gelungen wie die der anderen Figuren. Weiterhin überzeugen die oftmals gigantischen Umgebungen mit riesigen Bauten und vielen netten Details wie am Himmel vorbeiziehenden Vogelschwärmen. Tolle Lichteffekte tun ein Übriges, um den Titel in technischer Hinsicht gut aussehen zu lassen. Auf akustischer Seite bekommt man stimmungsvolle Klänge mit ägyptischem Einschlag zu hören. Einzig und allein der Verzicht auf eine Sprachausgabe sorgt für Minuspunkte. Auch werden in regelmäßigen Abständen Ladebildschirme eingeblendet, die sich zwar von der Länge her im erträglichen Rahmen halten, aber einfach zu oft vorkommen. Ansonsten haben die Jungs von Eurocom alles richtig gemacht und präsentieren uns ein Action-Adventure mit viel Abwechslung und ordentlichem Umfang. Wenn man nur den Handlungsstrang des Titels spielt, so ist man schon zwischen 15 und 20 Stunden beschäftigt. Also, wer ein durchweg gelungenes Spiel mit sympathischen Hauptcharakteren und einer gesunden Prise Humor sucht, sollte mal einen Blick auf *Sphinx und die verfluchte Mumie* werfen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Ägyptische Mythen gegen Urzeitsaurier!

Wie schlägt sich THQs Action-Adventure-Hoffnung im Vergleich mit Rares *Starfox Adventures*?

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	STARFOX ADVENTURES
UMFANG ★★★★★	**UMFANG** ★★★★★
Story: Sphinx und Tutankhamen geraten durch einen Zufall in eine Geschichte voller Intrigen und Verräter. Beide müssen zusammen verhindern, dass ein böser Tyrann an die Macht kommt.	**Story:** Fox McCloud muss auf einem Dinosaurierplaneten dafür sorgen, dass General Scales nicht an die Macht kommt. Dabei erfährt er Unterstützung von anderen Dinosauriern und den Krazoa-Geistern.
Spielfiguren: Überwiegend hat der Spieler die Kontrolle über Sphinx, der neben Rätseleinlagen auch sämtliche Kämpfe bestehen muss. Tutankhamen ist für die Kopfnüsse und Geschicklichkeitseinlagen zuständig.	**Spielfiguren:** Nach dem Einführungslevel mit Krystal bestreitet Fox als Hauptfigur das gesamte Abenteuer. Hilfe bekommt er nicht nur von seinem kleinen Begleiter Tricky, sondern auch von anderen Dinosaurierarten.
Spieldauer: Auf jeden Fall ist man zwischen 15 und 20 Stunden beschäftigt, wenn man nur dem Handlungsstrang folgt. Falls man alles lösen und erfahren möchte, spielt man locker über 25 Stunden.	**Spieldauer:** Hier ist der Spieler ähnlich wie bei Sphinx und die verfluchte Mumie locker 20 Stunden beschäftigt. Ratschläge von Slippy haben außerdem einen Einfluss auf die Spieldauer.
Levels: Sphinx bewegt sich in einer großen Welt, die mit zunehmender Spielzeit immer leichter zugänglich wird. Die Mumie ist fast nur hinter feindlichen Linien in einem Schloss unterwegs und löst hier Rätsel.	**Levels:** Das gesamte Abenteuer findet auf dem Dinosaurierplaneten und auf seinen abgesprengten Teilen, die im Orbit schweben, statt. Mit zunehmender Spieldauer werden mehr Orte verfügbar.
Minispiele: In der Stadt Abydos warten Gedächtnis-, Geschicklichkeits- und Kampfspiele. Außerdem ist das Monstersammeln eine tolle Herausforderung.	**Minispiele:** Überwiegend ist der Held zu Fuß unterwegs. Gelegentlich schwingt sich Fox aber auch für ein Rennen auf ein Snowbike oder auf seinen Arwing.
SPIELBARKEIT ★★★★½	**SPIELBARKEIT** ★★★★★
Kontrolle der Figuren: Sowohl Sphinx als auch Tutankhamen lassen sich präzise und punktgenau steuern. Lediglich die Kamera sorgt manchmal für Unübersichtlichkeit.	**Kontrolle der Figuren:** Fox lässt sich sehr präzise durch die Umgebungen dirigieren, wobei das Steuerungsprinzip frech von *The Legend of Zelda* übernommen wurde.
Kampfsystem: Auseinandersetzungen werden ohne Lock-on-Kamera bestritten. Dadurch kann gelegentlich etwas Verwirrung auftreten.	**Kampfsystem:** Sobald Gegner auftauchen, wird sofort einer fest ins Visier genommen, wobei sich dann die anderen Feinde fairerweise zurückhalten.
Gegenstände: Neben einem Schwert und einem Schild kann sich Sphinx seiner Haut auch mit einem Blasrohr erwehren. Als Währung werden Skarabäen benutzt, die gegen Monster und andere nützliche Gegenstände eingetauscht werden können.	**Gegenstände:** Fox benutzt zur Selbstverteidigung einen Stab, der universell einsetzbar ist. Weiterhin sammelt man im Laufe des Spiels Bombensporen, Feuerfliegen oder Pilze ein, die Tricky als Nahrung benötigt.
TECHNIK ★★★★½	**TECHNIK** ★★★★★
Präsentation: Als Hintergrund dient die alltägyptische Mythologie – und das ist auch überall erkennbar. Gigantische Bauten in Verbindung mit guter musikalischer Untermalung lassen eine tolle Atmosphäre aufkommen.	**Präsentation:** Aufgrund der optischen Brillanz, der sehr guten musikalischen Untermalung und des Tag-Nacht-Wechsels kommt eine ungemein dichte Atmosphäre auf. Die toll erzählte Story ist ebenfalls top.
Ladezeiten: Die Dauer hält sich im erträglichen Maß und fällt nicht negativ auf.	**Ladezeiten:** Dank der Streaming-Technologie praktisch nicht vorhanden
Ladehäufigkeit: Zu oft. Wenn man in der Stadt zum Beispiel einen Laden betritt, wird der Ladebildschirm eingeblendet. Die Entwickler hätten besser auf die Streaming-Technologie setzen sollen.	**Ladehäufigkeit:** Wie schon bei der Dauer des Datentransfers zu beobachten ist, kommen das gesamte Spiel hindurch keine Ladezeiten vor. Die Streaming-Technologie ist vorbildlich umgesetzt.
Grafik: Das Abenteuer flimmert mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Nur selten kommt es zu Slowdowns. Ansonsten bekommt man gigantische Umgebungen und tolle Lichteffekte zu Gesicht.	**Grafik:** *Starfox Adventures* zählt zu den hübschesten Spielen auf dem GC. Wundervolle Licht-, Partikel- und Spiegeleffekte und die fantasiereiche Gestaltung der Umgebungen: eine tolle technische Leistung.
Sound: Die dezenten Hintergrundmelodien haben allesamt einen ägyptischen Einschlag, der sehr gut zum Spiel passt. Leider bekommt man aber keine Sprachausgabe zu hören. Sehr, sehr schade.	**Sound:** Jeder Teil des Planeten hat seine eigene Melodie zu bieten, die auch sehr gut passt. Außerdem bekommt man Stimmen zu hören, die bei jeder Figur wie die Faust aufs Auge passen.
GESAMTWERTUNG ★★★★½	**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
liebt es, zu quälen.

Nach ein bis zwei Stunden spielt *Sphinx und die verfluchte Mumie* gekonnt seine Vorzüge aus und fesselt danach dauerhaft an den Fernseher. Es lohnt sich also, die kleine Leerlauf-Phase am Anfang zu überwinden. Neben der sehr überzeugenden technischen Präsentation sind die vielen weiteren Beschäftigungsmöglichkeiten abseits der eigentlichen Hintergrundgeschichte ein Grund dafür, warum der Titel Pluspunkte macht. Ob man nun eifrig seine Monsterdatenbank aktualisiert oder sich mit Minispielen in der Stadt vergnügt, es gibt genug, womit man sich die Zeit vertreiben kann. Highlights des Spiels sind unter anderem die Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen mit der Mumie. Ich hätte mir aber dennoch gewünscht, den bandagierten Thronfolger etwas öfter steuern zu können. Auch wenn sich die Entwickler merklich von Titeln wie *Starfox Adventures* oder *The Legend of Zelda* inspirieren ließen – was in diesem Fall nicht negativ gemeint ist – ist ihnen ein sehr gutes Spiel gelungen, das mit zwei sympathischen Hauptakteuren und wirklich ordentlichem Umfang überzeugen kann.

TEST
SPHINX

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Eurocom
Speichern:	20 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz.
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.sphinx-game.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **20. Februar**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Tolle Animationen**
- ⊕ **Großer Umfang**
- ⊕ **Cooles Monster-Sammel-Feature**
- ⊖ **Keine Sprachausgabe**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	78%	– %	**86%**

„Coole Hauptcharaktere, **tolle Atmosphäre**, intelligente Rätsel, aber keine Sprachausgabe."

„Wir haben Respekt vor der Zelda-Serie"

Das läuft **hinter den Kulissen** von *Sphinx und die verfluchte Mumie*!

MAT SNEAP

Im Rahmen unserer Testphase kamen bei uns noch einige Fragen bezüglich Sphinx auf, die uns zum Glück Mat Sneap, Mitbegründer von Eurocom, beantworten konnte. Lest hier im Folgenden, was wir ihm während des Interviews entlocken konnten.

N-ZONE: Warum haben Sie eigentlich auf Sprachausgabe gänzlich verzichtet?
MAT SNEAP: Die Sprachausgabe entfiel relativ früh im Entwicklungsprozess, und zwar aus Design-Gründen. Uns allen war klar, dass nicht nur die Änderungen im Skript, sondern auch der große Anteil an Dialogen im Spiel einen inakzeptablen Anstieg der Entwicklungszeit bedeutet hätten. Und das wollten wir vermeiden.

N-ZONE: Die Gameplay-Elemente hören sich doch sehr stark nach *The Legend of Zelda* an. War *The Wind Waker* Ihre große Quelle der Inspiration oder sind die Ähnlichkeiten nur zufällig?
MAT SNEAP: Unser Team hat den höchsten Respekt vor der *The Legend of Zelda*-Serie. Wir haben auf jeden Fall diese Titel, aber viele andere auch, als Inspirationsquelle hergenommen. Allerdings haben wir stets großen Wert darauf gelegt, den Elementen unsere eigene Persönlichkeit zu geben.

N-ZONE: Haben Sie das Spiel auf allen Plattformen gleichzeitig entwickelt oder haben Sie erst eine Version fertig gestellt und diese dann auf die anderen beiden konvertiert?
MAT SNEAP: Wir können auf eine hohe Erfahrung zurückgreifen, was das simultane Entwickeln angeht. Davon konnten wir natürlich während der Entwicklung von *Sphinx und die verfluchte Mumie* sehr profitieren. Auf der einen Seite haben wir die Game-Engine für alle drei Plattformen gleichzeitig entwickelt. Auf der anderen Seite ist der Game-Code völlig unabhängig davon entstanden.

N-ZONE: Wieso haben Sie sich für die ägyptische Mythologie entschieden, um ein passendes Umfeld für Ihre Geschichte zu entwerfen?
MAT SNEAP: Obwohl dieser geschichtliche Hintergrund bereits des Öfteren in verschiedenen Filmen und im Fernsehen verwendet wurde, so war die Verwendung in interaktiven Entertainment-Produkten bisher sehr zurückhaltend. Der Gehalt der ägyptischen Mythologie ist einfach unglaublich groß und es bietet viele Möglichkeiten, sich in Sachen Charakterdesign, Umgebungsgestaltung und Spielbarkeit auszulassen.

N-ZONE: Welchen Anteil am gesamten Spiel haben die Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen mit der Mumie?
MAT SNEAP: Das hauptsächliche Spiel-Element der Mumie sind die Folter und das Missbrauchen des Charakters zum eigenen Vorteil. Die Schleich- und Geschicklichkeitseinlagen werden zeitweise benutzt, um mehr Variation ins gesamte Spiel zu bringen.

N-ZONE: Welcher Spezies gehört Sphinx eigentlich an?
MAT SNEAP: Sphinx ist zur Hälfte ein Mensch und zur anderen Hälfte ein Löwe.

„Unser Hauptaugenmerk war auf die globale Struktur und das Gefühl der Umgebungen gerichtet."

N-ZONE: Hatten Sie während des Entwicklungsprozesses irgendwelche Probleme oder ist alles nach Plan verlaufen?
MAT SNEAP: Es gibt immer Probleme während der Entwicklung eines Spiels. Da machen wir natürlich keine Ausnahme. Glücklicherweise konnten wir die Probleme, mit denen wir zu kämpfen hatten, schnell und mit minimalem Einfluss auf das finale Produkt lösen.

N-ZONE: Haben Sie daran gedacht, ein Feature in das Spiel einzubauen, das die Connectivity beider Nintendo-Konsolen unterstützt?
MAT SNEAP: Die Verbindungsmöglichkeit beider Nintendo-Konsolen ist mit Sicherheit sehr interessant. Da wir allerdings für drei Plattformen gleichzeitig entwickeln, haben wir uns dagegen entschieden.

N-ZONE: Auf der einen Seite läuft das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde. Auf der anderen Seite macht die gesamte Architektur einen etwas eckigen Eindruck. War das der Preis für die Bildwiederholungrate oder einfach nur ein Designgrund?
MAT SNEAP: Unser Hauptaugenmerk war auf die globale Struktur und das Gefühl der weitläufigen Umgebungen gerichtet. Außerdem wollten wir uns nicht von unnötig vielen Details ablenken lassen. Zusätzlich dazu mussten wir doch einige Kompromisse eingehen, um die Geschmeidigkeit von 60 Bildern pro Sekunde aurechtzuerhalten und die Anzahl der Polygone in akzeptablen Grenzen zu halten. Letztendlich kann man sagen, dass es eine bunte Mischung aus designtechnischen, künstlerischen und technischen Gründen war.

N-ZONE: In jüngster Vergangenheit haben Sie für die Konvertierung von *James Bond 007: Nightfire* und *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* gute Kritiken bekommen. Wie war es für Sie, das erste Mal ein komplett eigenes Spiel zu entwickeln?
MAT SNEAP: Es war einfach großartig. Die Arbeit an einer eigenen Idee stellt dich vor einen ganzen Haufen neuer Herausforderungen, die man beim Versoften einer Lizenz nicht hat. Damit meinen wir hauptsächlich das Charakter- und Konzept-Design, das uns in der Vorproduktion sehr viel mehr Arbeit machte, als wir normalerweise gewohnt waren. Schaut man sich aber das finale Produkt an, so sind wir auf jeden Fall sehr zufrieden.

N-ZONE: Vielen Dank.

Sonic Heroes

Schöner, schneller, besser:

Sonics bestes 3D-Abenteuer!

GRINDEN Hier kommt dem Trio gerade ein monströser Zug entgegen.

JUMP&RUN-PASSAGEN ... könnt ihr meist auch fliegend überwinden.

Mit *Sonic Heroes* ist es Sega geglückt, die angestaubte *Sonic*-Reihe wieder zu rehabilitieren. Diesmal erwartet euch nämlich keine billige Portierung einer Dreamcast-Fassung, sondern ein niegelnagelneues GameCube-Spiel! Worum es geht? Ganz klar, Dr. Robotnik will sich wieder mal die Welt unter den Nagel reißen. In drei Tagen wird die Prophezeiung des niederträchtigen Schurken ihren verhängnisvollen Lauf nehmen. Um ihm einen Strich durch die Rechnung zu machen, stehen insgesamt vier Teams bereit (siehe nebenstehenden Extrakasten).

TRIO MIT SECHS FÄUSTEN

Jedes Team setzt sich aus drei teilweise altbekannten, aber auch brandneuen Charakteren zusammen, die allesamt individuelle Moves beherrschen. Egal für welches Weltrettungskommando ihr euch entscheidet, ihr steuert immer alle drei Protagonisten gleichzeitig! Je nach Levelstruktur oder Gegnerspezies bestimmt ihr mit der X- bzw. Y-Taste, welcher Charakter die Führung übernehmen soll. Wenn eure Wahl zu Spielbeginn beispielsweise auf Team Sonic gefallen ist, so sollte in Speed-Passagen selbstverständlich Segas Firmenmaskottchen höchstpersönlich den Trupp anführen. Müssen dagegen schwerere Gegner oder Gegenstände zerschmettert werden, ist Knuckles euer Mann. Mithilfe von Tails' rotierendem Schwanz wiederum können Sonic und Knuckles ins Schlepptau genommen werden, um tiefe Abgründe zu überwinden. Das Trio hat aber noch weitere Tricks auf Lager: Knuckles sowie Tails können per simplen Tastendruck ihre Kollegen auf Feinde feuern, um weiter entfernte Kontrahenten aus dem Weg zu räumen, während Sonic sich an emporragenden Stangen hochzwirbeln darf. Das ist aber immer noch nicht alles: Falls die Gegner mal allzu sehr in der Überzahl sind,

FÜHRERTAUSCH An solchen Barrieren wird automatisch gewechselt.

VERSTECKTE BEREICHE Knuckles haut alles kurz und klein.

SCHALTERRÄTSEL Wenn Knuckles das Gespann anführt, formieren sich seine Kumpels.

SPLITSCREEN Am unteren Balken erkennt ihr, wie viel Vorsprung euer Gegner hat.

GELENKIG Per simplen Tastendruck zwirbelt ihr an Stangen hoch.

ist der Z-Button eure Rettung. Einmal aktiviert, formieren sich eure Spielfiguren und führen – ähnlich wie in *Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft* – eine teamorientierte Spezialattacke aus, die ein Meer an Lichtern auf eure Flimmerkisten zaubert und alle Feinde in nächster Umgebung in Schutt und Asche legt. Ganz egal für welches Trio ihr euch auch entscheidet, ein flinkes Reaktionsvermögen ist wie immer das A und O. Die rasante Reise führt euch durch insgesamt 14 großzügig angelegte Levels, die vor altbewährten Konstruktionen wie mehr oder weniger stabilen Plattformen, Katapulten, Beschleunigungsstreifen, Loopings, Flippern, Rohrsystemen und vielem mehr nur so strotzen. Dank der einfachen und schnell reagierenden Steuerung habt ihr die unterschiedlichen Moves der Freunde rasch raus und könnt in einem Affenzahn durch die Stages rauschen. Dank vor bestimmten Passagen angebrachter, entsprechend farbiger

INFO **DIE TEAMS**

Die Qual der Wahl

Um Dr. Eggman von seinem Welteroberungstrip abzubringen, stehen euch insgesamt vier kampflustige Teams zur Verfügung.

Welches ihr wählt, bleibt vollkommen euch überlassen. Nachfolgend haben wir kurz zusammengefasst, wen genau ihr dabei jeweils steuert. Anfänger sollten übrigens am besten mit Team Rose beginnen.

Team Sonic:	Sonic, Knuckles, Tails
Team Dark:	Shadow, E-123 Omega, Rouge the Bat
Team Rose:	Amy, Big the Cat, Cream
Team Chaotix:	Vector, Espio, Charmy

Monitore seht ihr sofort, welcher Charakter gerade empfohlen wird. Habt ihr im Singleplayer-Modus ausreichend Erfolge verbucht, so dürft ihr das Speed-Vergnügen auch mit bis zu drei Kumpels via Splitscreen zocken. In den insgesamt sieben Multiplayer-Modi geht's hauptsächlich darum, als Erster das Levelende zu erreichen. Leider geht hier die Framerate arg in die Knie, was bei dem Tempo auch nicht weiter verwundert. Allerdings sieht man an anderen Spielen, wie beispielsweise *F-Zero GX*, dass auch dieses Problem lösbar wäre.

VIEL FLÜSSIGERER BILDAUFBAU

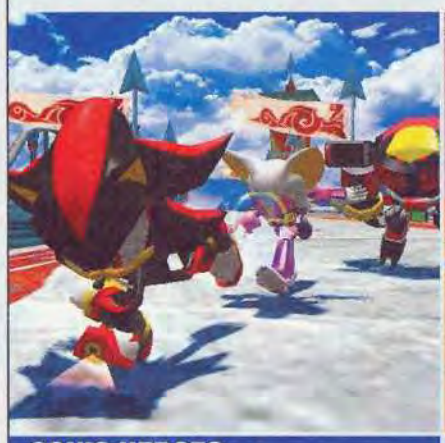
Das Gameplay wird euch aber dennoch absolut begeistern, auch wenn das Spiel mit einem üblen Manko zu kämpfen hat: Die Kameraeinstellung ist nämlich derart miserabel, dass man es schnell vermeidet, sie überhaupt zu ändern. Uns ist es jedenfalls unbegreiflich, dass ein so fähiges Entwickler-Team wie Sega das nicht in den Griff bekommen hat. Obgleich das Spiel noch immer nicht hundertprozentig flüssig läuft, gehören die derben, unerträglichen Ruckeleinlagen – wie sie in *Sonic Adventure DX* vorkamen, der Vergangenheit an. Außerdem hat sich die Grafik erheblich gemausert. Zwar wurden Texturen recht sparsam verwendet, dafür ist das Leveldesign äußerst detailliert und besonderes bei den Wassereffekten hat man sich sichtlich Mühe gegeben. Eines ist jedenfalls sicher: Auf dem Würfel macht Sonic hier mit Abstand die beste Figur!

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK SONIC HEROES

Sonic gegen Billy

Hier verraten wir euch, welches Spiel in Wirklichkeit mehr Gaudi macht. Die Entscheidung fiel uns dabei sehr leicht:



SONIC HEROES	BILLY HATCHER
FEATURES ★★★★½	**FEATURES** ★★★½☆
Spielfiguren: 12	**Spielfiguren:** 4
Levels: 14 umfangreiche Areale	**Levels:** 56 erheblich kleinere Areale
Waffen: Keine. Gegner werden lediglich mit unterschiedlich effektiven, charakterspezifischen Special Moves platt gemacht.	**Waffen:** Eier als Wurfgeschosse und fünf drollige Tierchen, deren Fähigkeiten als Waffe genutzt werden können
Mehrspieler-Modus: Ja. Sieben Varianten für bis zu vier Spieler via Splitscreen.	**Mehrspieler-Modus:** Ja. Drei Varianten für bis zu vier Spieler via Splitscreen.
GAMEPLAY ★★★★½	**GAMEPLAY** ★★★☆☆
Story: Dr. Eggman droht wieder mal, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um ihn daran zu hindern, müssen zahllose seiner Schergen und er selbst ausgelöscht werden.	**Story:** Ein fieser König hat sämtliche Tiere des Reiches in goldene Käfige gesperrt und dadurch die Welt in tiefe Finsternis getaucht. Billy muss die Tierchen finden und befreien.
Steuerung: Sehr intuitiv, reagiert ultraschnell und präzise	**Steuerung:** Intuitiv, reagiert schnell und sehr genau
Kameraführung: Schwenkt meistens automatisch mit, manuelle Justierung missraten	**Kameraführung:** Lediglich begrenzt justierbar, macht ab und an ein wenig Zicken
Schwierigkeitsgrad: Mittel, Anfänger sollten mit Team Rose starten	**Schwierigkeitsgrad:** An die Zielgruppe angepasst und deshalb relativ einfach
Wiederspielwert: Hoch	**Wiederspielwert:** Kaum vorhanden
Zielgruppe: *Sonic*-Fans und alle Jump&Run-Liebhaber. Für jede Altersklasse geeignet.	**Zielgruppe:** Hauptsächlich jüngere Spieler, ältere Semester werden an dem Spiel kaum Gefallen finden.
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren	**USK-Freigabe:** Ohne Beschränkung
TECHNIK ★★★★☆	**TECHNIK** ★★★½☆
Grafik: Besser als in vorherigen *Sonic*-Abenteuern, hübsche Wassereffekte, gelungene Effekte, etwas spärliche Texturen	**Grafik:** Solide. Flüssiger Bildaufbau, Leveldesign sollte etwas detailreicher sein, ein wenig spärliche Texturen.
Sound: Dolby Pro Logic II	**Sound:** Dolby Pro Logic II
Präsentation: Toll, je nach gewähltem Team anders, gelungene Intros und Zwischensequenzen, den heutigen Standards angepasst	**Präsentation:** Verbesserungsfähig, ein bisschen kitschig, aber für jüngere Spieler dennoch ansprechend
Fazit: Für Jump&Run-Liebhaber ist ein Fehlkauf gänzlich ausgeschlossen!	**Fazit:** Vor dem Kauf lieber Probe zocken! Trifft nicht jedermanns Geschmack.
GESAMTWERTUNG ★★★★☆	**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Sprunger findet's klasse.

Ich persönlich finde das Gameplay einfach genial! Allerdings habe ich es nach kurzer Zeit fast völlig vermieden, die Kameraperspektive zu ändern, da man auch ohne dieses Feature meistens wunderbar klarkommt. Was die Gegner betrifft, hätte ich mir aber ein wenig mehr Abwechslung gewünscht. Zu schnell hat man den Bogen raus, mit welchem Charakter die unterschiedlichen Feinde am schnellsten ins Nirwana befördert werden. Dafür haben's die Jump&Run-Passagen aber manchmal ganz schön in sich.

TEST
SONIC HEROES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	1 Block
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **5. Februar**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Zwölf spielbare Charaktere**
- ⊕ **Innovatives Gameplay**
- ⊕ **Rasante Spielgeschwindigkeit**
- ⊖ **Miserable Kameraführung**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	73%	80%	**83%**

„Ultraschnelles Jump & Run. Für Liebhaber dieses Genres und Sonic-Fans ein **absolutes Muss!**"

Gewinnspiel

In Kooperation mit Atari verlosen wir:
3x GameCube
+ Sonic Heroes
10x T-Shirt
+ Tasse

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 22"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

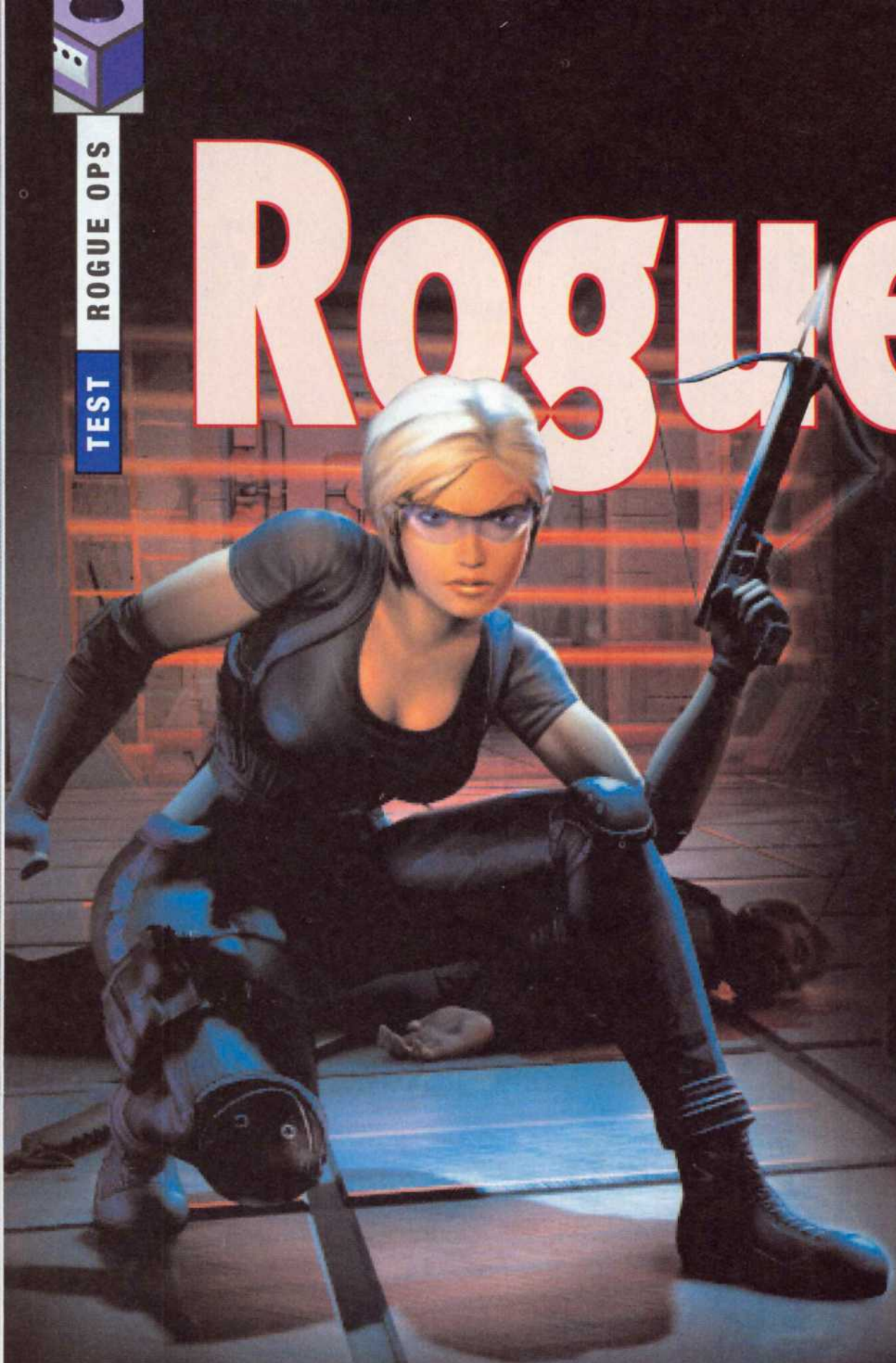
Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Sonic Heroes, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 25. Februar 2004.

Rogue Ops



Nikki Connors: Eine **blonde Schönheit** sinnt auf Rache.

Was würdet ihr wohl tun, wenn eure komplette Familie mit einem Mal durch ein Killerkommando ausgelöscht werden würde? Genauso erging es nämlich Kemcos Hauptdarstellerin Nikki Connors im Spiel *Rogue Ops*. Während eines wohlverdienten Familienurlaubs in Istanbul explodiert plötzlich eine Autobombe. Zum Glück hielt sich Nikki nicht in direkter Nähe auf – für ihren Mann Michel und ihre Tochter Amy kam allerdings jede Hilfe zu spät. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Nikki keinen blassen Schimmer davon, dass ihr Mann in Wahrheit im Dienste von Phönix, einer weltweit operierenden Anti-Terror-Spezialeinheit, stand. Nun sinnt die junge Frau natürlich auf Rache und setzt alles daran, die gewissenlosen Drahtzieher ausfindig zu machen. Das kommt den Hintermännern von Phönix nur gelegen, schließlich halten sie Nikki für äußert talentiert. Kurz: perfektes Frischfleisch mit hohem Killerpotenzial!

SCHWÄCHELNDE TECHNIK

Wenn ihr die Steuerung über Nikki übernehmt, werdet ihr erst mal durch ein Trainingslager gescheucht, um euch mit Nikkis Moves vertraut zu machen. Ihr könnt euch an Wänden entlangschleichen oder an Mauervorsprüngen hochspringen und euch daran entlanghangeln. Aus brenzligen Situationen dürft ihr euch auch mit einer Rolle vorwärts befreien, allerdings klappt das nicht immer einwandfrei, da die Steuerung hierfür leider ein wenig zu unpräzise geraten ist. Selbstverständlich wurde die Schönheit auch mit diversen Spionage-Gadgets ausgestattet. Neben den genreüblichen Waffen wie einer 9mm-Pistole und einem Scharfschützengewehr ist sie mit Ninjasternen, einem Elektroschocker, einer Armbrust sowie Granaten bestückt. Ihr wichtigstes Gadget ist jedoch ihr Visier. Eigentlich sieht es wie eine ganz gewöhnliche Sonnenbrille aus. Damit lassen sich aber sogar Wärmequellen und Elektrosmog durch Wände

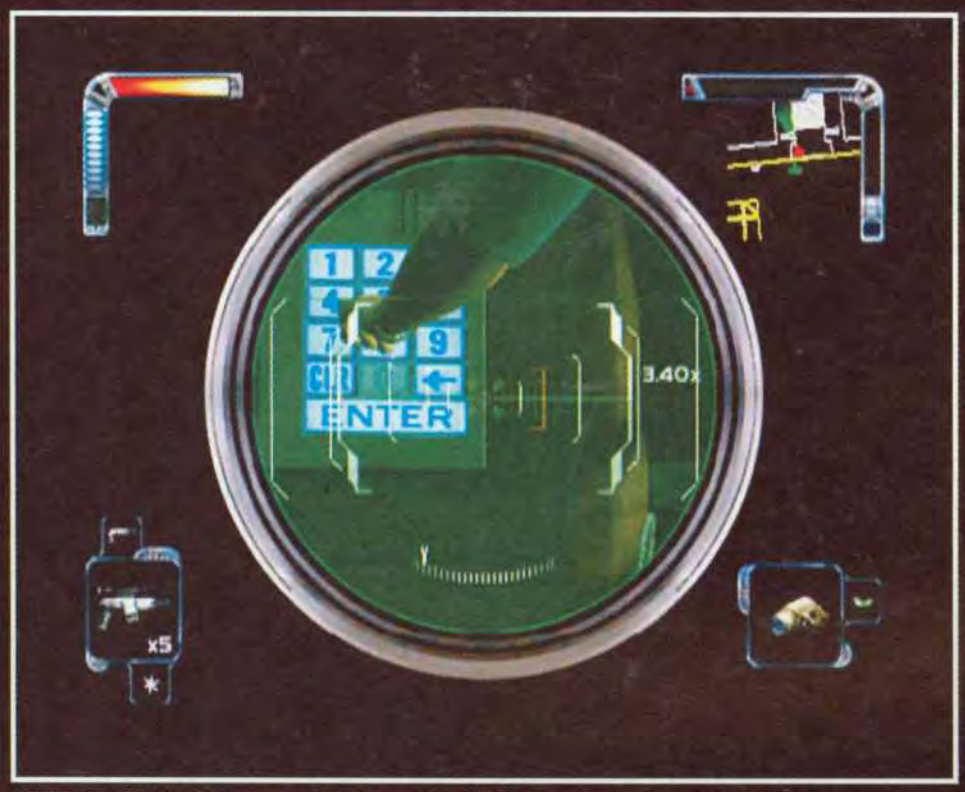
POWER UNIT Nikki muss diesen Generator irgendwie lahm legen.

NAHHKAMPF Die Entwickler ließen sich ganz nette Effekte einfallen.

MAKABER Hier muss Nikki das Sicherheitssytem überlisten.

hindurch erkennen. Auf diese Weise könnt ihr mit Leichtigkeit Wachen lokalisieren oder Minen und elektronische Schaltkreise ausfindig machen. Bevor ihr die Verantwortlichen allerdings dingfest machen dürft, müsst ihr acht Missionen durchlaufen. Die Aufgabenstellungen sind dabei äußerst abwechslungsreich: Eine davon erfordert beispielsweise eine sehr makabre Vorgehensweise: Um Laserbarrieren zu überwinden, müssen zwangsläufig drei an Fleischerhaken hängende Leichen heruntergeschossen werden, um auf diese Weise das Sicherheitssystem zu überlisten. Ein anderes Mal wiederum wird es nötig, mithilfe eines Netzhautscanners die Daten einer Wache zu speichern, um sich Zutritt zu einem Sicherheitstrakt zu verschaffen. Zwar werden im Gameplay Stealth- und Action-Einlagen gleichermaßen wunderbar vereint, allerdings ist der Spaß für geübte Zocker etwas zu schnell vorüber. Die Lokalisierung ist den Entwicklern auf jeden Fall bis auf wenige Kleinigkeiten hervorragend gelungen. Beim Bildaufbau wurde jedoch ein bisschen geschlampt. Die permanent leicht instabile Framerate schmälert nämlich den Spielspaß. Dieses Manko wird aber durch sehr abwechslungsreiche und hübsche Texturen wieder etwas wettgemacht. Während die Levels mit sehr unterschiedlichem Design aufwarten, hätte die Darstellung selbst etwas sauberer ausfallen dürfen. Aber auch wenn die Technik nicht gerade das Gelbe vom Ei ist, macht es Spaß, der hübsch modellierten Hauptdarstellerin an ihr Ziel zu verhelfen.

KERSTIN SPRINGER



SNIPER-EINLAGE ... mal anders. So fällt das Spionieren leicht.

DETAIL-CHECK ROGUE OPS

Wer schleicht besser?

Kann sich Nikki sogar mit Sam Fisher messen?

ROGUE OPS

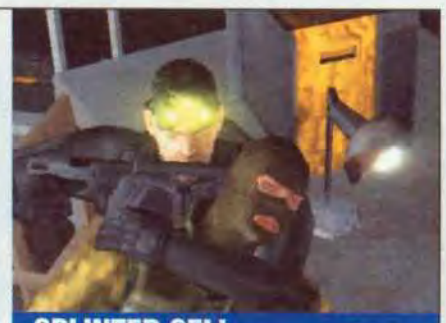
FEATURES ★★★★½

Spielfigur: Nikki Connors
Story: Nikkis Familie wurde ermordet. Seither operiert sie im Auftrag der Anti-Terror-Organisation Phönix, um die Drahtzieher zur Strecke zu bringen.
Gameplay: Ausgewogenes Verhältnis zwischen Schleich- und Action-Einlagen, es darf auch wild drauflosgeballert werden.
Waffen: 9mm-Pistole, Sniper, Shurikens, Elektroschocker, Armbrust, Granaten, Minen und noch einige Spionage-Gadgets
Multiplayer: Nein
Steuerung: Ordentlich, aber ein kleines bisschen unpräzise
Spielperspektive: 3rd-Person
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

TECHNIK ★★★½

Grafik: Sehr hübsche Texturen, abwechslungsreiches Leveldesign, gute Animationen, Darstellung ein bisschen unsauber, instabile Framerate
Sound: Stereo
Präsentation: Packende, *Mad Max*-ähnliche Story. Praktische Anwahl von Waffen und Gadgets.

GESAMTWERTUNG ★★★½



SPLINTER CELL

FEATURES ★★★★★

Spielfigur: Sam Fisher
Story: Als National-Security-Agency-Agent kämpft ihr vollkommen auf euch allein gestellt für die nationale Sicherheit der Vereinigten Staaten.
Gameplay: Sam muss fast immer im Verborgenen agieren, wilde Ballereien würden ihn ruck, zuck den Kopf kosten.
Waffen: 5,7-Pistole, F2000 M.A.W.S., Ringflächengeschoss, Taser, Gasgranate, Splittergranate und andere coole Agenten-Gadgets
Multiplayer: Nein
Steuerung: Gut gelungen, mit Sam kann man sehr präzise agieren.
Spielperspektive: 3rd-Person
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Abwechslungsreiches Leveldesign, gelungene Texturen, Framerate fast immer stabil, gute Charakteranimationen, saubere Darstellung
Sound: Dolby Pro Logic II
Präsentation: Fesselnde Story. Waffen und Gadgets können schnell ausgetauscht werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer sieht rot.

Mir persönlich hat es zwar Spaß gemacht, die clevere Nikki auf ihrem Rachefeldzug durch das Spiel zu begleiten, allerdings hätte ich mir eine größere Auswahl an Waffen gewünscht. Auch den etwas durchwachsenen Schwierigkeitsgrad muss man bemängeln. Während selbst ungeübte Spieler manche Missionen ruck, zuck durchdaddeln, werden sie an anderen sicher unzählige Male scheitern. Gut fanden wir jedoch, dass nicht grundsätzlich Schleichen angesagt ist. Ab und zu darf man auch knallhart draufballern, was dem Spiel die nötige Abwechslung verschafft. Hätte man zudem die technischen Mängel noch behoben, hätte einer 80er-Wertung absolut nichts im Wege gestanden.

TEST
ROGUE OPS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Kemco
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.rogueops.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **6. Februar**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Abwechslungsreiches Gameplay**
⊕ **Hübsches Leveldesign**
⊖ **Instabile Framerate**
⊖ **Zu kurz**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	78%	–%	**77%**

„Etwas zu kurzes, aber **abwechslungsreiches** Spiel mit vielen Schleich- und Ballereinlagen“

„Nikki ist eine richtige Powerfrau!"

Auf einem Presse-Event hatten wir die Gelegenheit, den **Producer Dylan Beale** mit Fragen zu löchern.

Dylan Beale

N-ZONE: Wie entstand eigentlich die Idee zu *Rogue Ops*?
Dylan Beale: Wir arbeiteten ursprünglich an einem reinen Stealth-Game und als wir das Design komplett fertig hatten und die Entwicklung bereits zur Hälfte fortgeschritten war, kamen wir zu dem Schluss, dass das Spiel viel besser werden könnte. Wir wollten Spielern erheblich mehr Action, Waffen, Handlungsfreiraum usw. bieten. Also versuchten wir, möglichst viele Ideen einzubringen und sie einfach so gut wie irgend möglich umzusetzen.

N-ZONE: Für *Die Hard Vendetta* zeichnen Sie ebenfalls verantwortlich. Gab es irgendwelche Ideen oder Erlebnisse, die die Entwicklung von *Rogue Ops* beeinflussten?
Dylan Beale: Wir verwendeten zwar dieselbe Engine, da sie sich für ein Multiplattform-Game als sehr gut geeignet erwies. Allerdings sind diese zwei Spiele genau genommen grundverschieden.

N-ZONE: *Splinter Cell* ist ein sehr harter Konkurrent. Gab Ihnen diese Tatsache während der Entwicklung zeitweise ein bisschen zu denken?
Dylan Beale: *Splinter Cell* und *Rogue Ops* sind meiner Meinung nach sehr verschieden. *Rogue Ops* bietet zwar viele Stealth-Passagen, aber dennoch ist nicht ständig Schleichen und Verstecken angesagt. Man kann auch mal rabiater vorgehen und sich in actionreiche Gefechte stürzen, ohne gleich ins Gras zu beißen.

N-ZONE: Was empfanden Sie während der Entwicklung als größte Herausforderung?
Dylan Beale: Alles rechtzeitig fertig zu bekommen und alle Bugs so gut wie möglich zu bereinigen. Wir wollten das Gameplay so gut wie möglich umsetzen. Außerdem sollte der Schwierigkeitsgrad weder zu hart noch zu einfach sein. Das Gameplay möglichst abwechslungsreich zu gestalten war auch nicht gerade einfach.

N-ZONE: Wie lange dauerte die Entwicklung von *Rogue Ops* und wie viele Mitarbeiter waren daran beteiligt?
Dylan Beale: Wir arbeiteten etwa fünf Jahre an der Engine. Mit *Rogue Ops* selbst waren wir etwa anderthalb Jahre beschäftigt. Insgesamt werden wohl ungefähr 30 Mitarbeiter beteiligt gewesen sein.

N-ZONE: Warum entschieden Sie sich für einen weiblichen Hauptcharakter?
Dylan Beale: Seltsam, aber das fragt fast jeder. Wir wollten das Spiel eben interessant gestalten. Sie ist eine richtige Powerfrau und wir dachten, das käme recht gut an. Wir wollten der Hauptfigur eine charmante Persönlichkeit verpassen. Zur Story passte das außerdem irgendwie besser.

N-ZONE: In Stealth-Action-Games spielt die künstliche Intelligenz ja immer eine maßgebende Rolle. Können Sie uns darüber etwas verraten?
Dylan Beale: Die KI wird nach einiger Zeit immer intelligenter. Da uns das sehr am Herzen lag, haben wir hierein sehr viel Arbeit investiert.

N-ZONE: Die Framerate ist nicht immer konstant, wodurch das Spiel ruckelt. Woran liegt das?
Dylan Beale: Wir haben uns auf so viele andere Sachen konzentrieren müssen, dadurch hatten wir leider nicht mehr die Zeit, das zu optimieren.

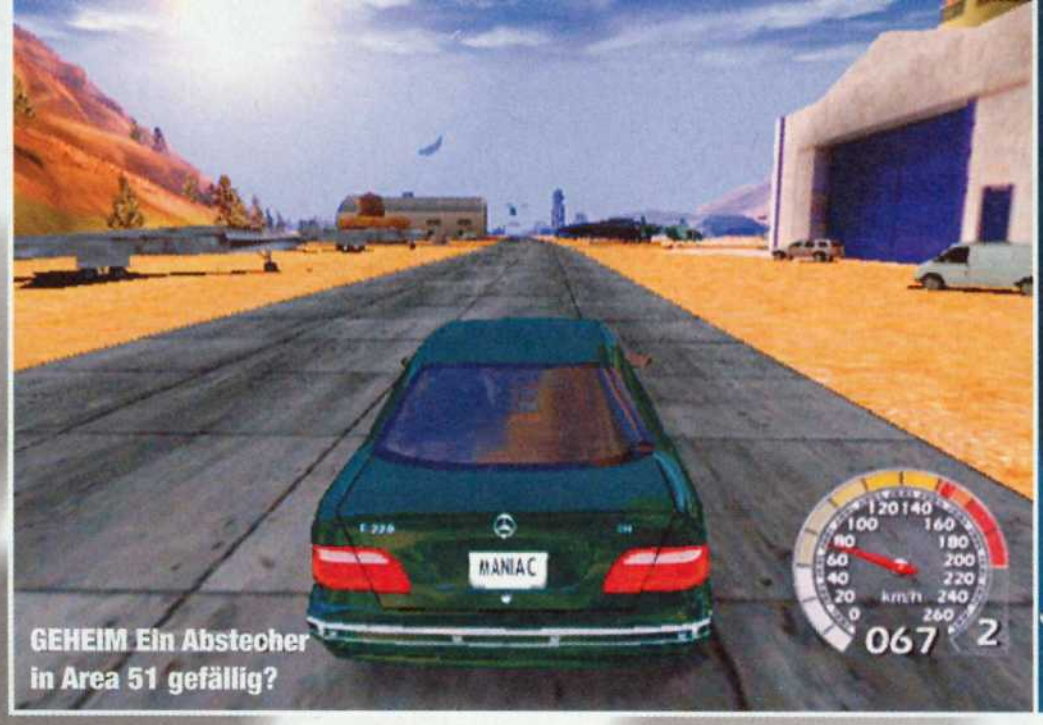
N-ZONE: Haben Sie eigentlich alle Pläne im Spiel verwirklicht oder hätten Sie einiges vielleicht gerne anders gemacht?
Dylan Beale: Im Nachhinein gibt es immer etwas, was du verbessern möchtest. Aber mit dem Ergebnis bin ich trotzdem zufrieden.

N-ZONE: Nintendo erhielt während der letzten Monate aufgrund der schlechten GameCube-Verkäufe viel Kritik. Was denken Sie darüber? Hat Nintendo Ihrer Meinung nach gravierende Fehler gemacht?
Dylan Beale: Meiner Meinung nach ist der GameCube eine fantastische Konsole und hat einmalige Spiele zu bieten. Aber vielleicht sieht er durch sein Design für manche, nicht für mich, ein wenig zu kitschig aus.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.

„Wir arbeiteten etwa fünf Jahre an der Engine. Mit *Rogue Ops* selbst waren wir etwa anderthalb Jahre beschäftigt."

LEICHEN SCHLEPPEN Nicht nur hier beweist Nikki Stärke.



GEHEIM Ein Abstecher in Area 51 gefällig?

BRETT VERSCHLUCKT Die Fahrer sehen etwas steif aus.

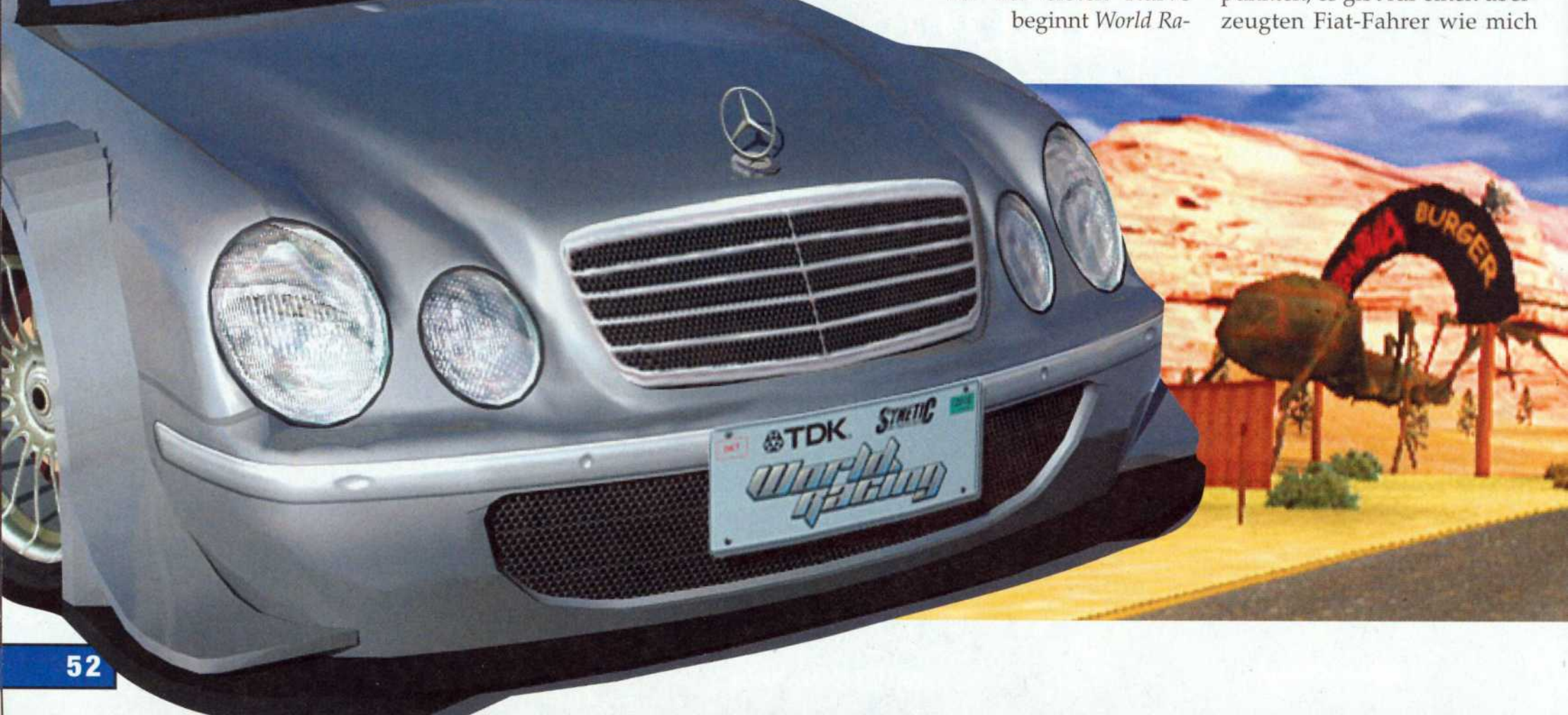
World Racing

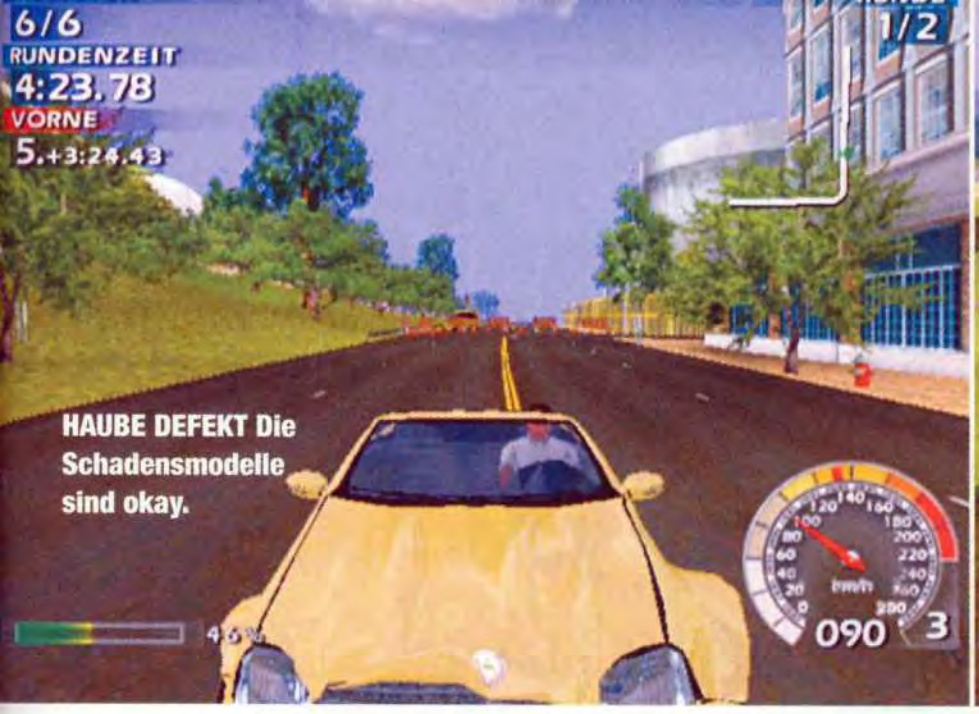
Mit Vollgas Richtung Racing-Thron – Geht World Racing als **Erster durchs Ziel?**

Schon vor einem Jahr auf der Xbox erschienen, rast *World Racing* jetzt endlich auf den GameCube. Schon nach dem Einschalten fällt auf, dass in Sachen Optionsumfang kein anderes Rennspiel *World Racing* so schnell das Wasser reichen kann. Abgesehen von den üblichen Optionen wie Fahrerauswahl, Farbe der Fahrzeuge und Art der Gangschaltung kann auch die Stärke der computergesteuerten Mitstreiter prozentual eingestellt werden. Ebenso habt ihr die Möglichkeit, euer eigenes Fahrverhalten zwischen Arcade und Simulation auf einer Skala von null bis hundert zu justieren. Richtig protzig ist die Auswahl bei Fahrzeugen und Strecken: Über 100 Boliden, dank einer Exklusivlizenz mit dem berühmten Mercedes-Stern auf der Motorhaube, können auf 120 Strecken losgelassen werden. Egal ob Meisterschaftsmodus, Proberunde oder Offroad-Test, auch die Spielmodi sind zahlreich und machen Lust auf mehr. Schon bei der ersten Kurve beginnt *World Racing* zu fordern: Wer nicht gerade mit einer A-Klasse durch die Kurse dackelt, wird mit dem übersensiblen Fahrverhalten der Autos zu kämpfen haben. Das Hinterteil bricht ständig aus; auch bei kleinsten Stick-Bewegungen beginnt die Karre zu schleudern.

STÖRRISCHE ESEL

Die Haftung der Fahrzeuge am Boden hätte man etwas einsteigerfreundlicher lösen können. Selbst bei totaler Arcade-Einstellung hat man ständig das Gefühl, seinen Benz nicht vollständig unter Kontrolle zu haben. Bei kurvigen Strecken sieht man deswegen anfangs auch öfter die Rücklichter der Gegner, als einem lieb ist. Erleichtert wird die wackelige Raserei durch richtungsweisende Pfeile und eine kleine Übersichtskarte. Dies ist auch bitter nötig, da die Strecken sehr ausufernd sind und man teilweise minutenlang durch Städte, Landschaften und sogar querfeldein über Feldwege und Äcker fährt. Hier kann *World Racing* aber durchaus punkten; es gibt für einen überzeugten Fiat-Fahrer wie mich





kein erhebenderes Gefühl, als seinen frisch lackierten Mercedes durch ein matschiges Feld zu lotsen. Ein weiteres Zuckerl ist der Punktezähler für Fahrverhalten: Man kassiert nicht nur für gute Rennplatzierungen Punkte, sondern auch für gelungene Überholmanöver, sauberes Fahren von Kurven oder spektakuläre Drifts; für Gegner-Wegdrängen oder krachende Unfälle werden sie wieder abgezogen.

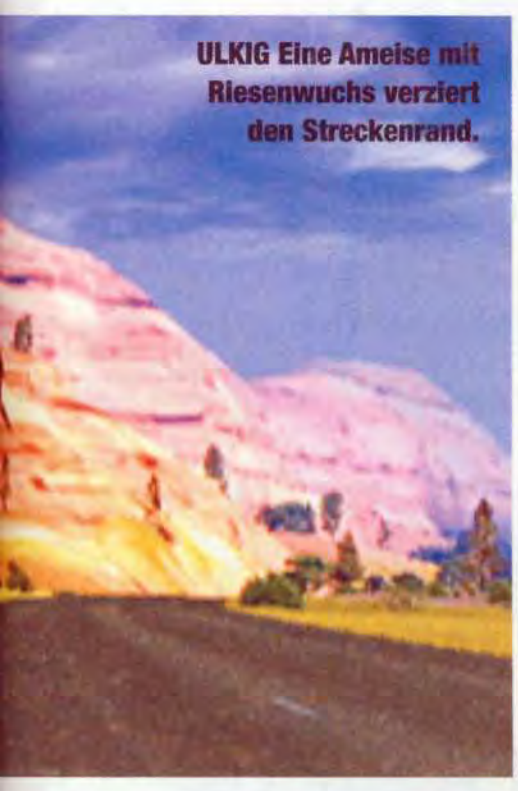
SCHWUPS, EIN BERG STEHT DA

Leider bietet das Spiel einige technische Mängel, zum Beispiel Pop-ups. Ebenso verwundern „durchfahrbare" Objekte wie Hecken oder Bäume, vor allem, wenn man von Gegenständen, beispielsweise Postkästen, von 150 km/h auf null abgebremst wird. Schade, denn abgesehen von diesen Schnitzern sieht *World Racing* teilweise sehr gut aus. Die Landschaftsmodelle überzeugen mit witzigen Details, als da wären: riesige Wolkenkratzer, realistische Sonnenblendungseffekte und am Himmel fliegende Zeppeline. Auch kleine Gags, etwa eine 20 Meter große Ameise am Straßenrand oder das Durchfahren der geheimen Area 51, bringen Abwechslung in das Geschehen. Eher durchschnittlich sind hingegen die etwas detailarmen Texturen der Gebäude und der Fahrzeuge. Soundtechnisch ist *World Racing* Geschmackssache. Die Musikstücke sind sehr elektronisch gehalten.

BUMM, BUMM, BUMM

Fans von schnellen Beats kommen bei der Musik voll auf ihre Kosten. Die Motorengeräusche klingen allerdings leider fast alle gleich und lassen Abwechslung vermissen. Erwähnenswert ist die gute KI der Mitfahrer: Der Wettbewerb ist hart, aber fair, und nach ein paar Trainingsrunden kann man im Meisterschaftsmodus durchaus einige Erfolge feiern.

WINFRIED RUDROF



DETAIL-CHECK WORLD RACING

Wie liegt World Racing im Rennen?

Kann sich *World Racing* im Rennzirkus des GameCube beweisen? Lest im folgenden Detailcheck die nackten Fakten:

WORLD RACING	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
GAMEPLAY ★★★★☆	**GAMEPLAY** ★★★★★
Steuerung: Durchwachsen; Fahrzeuge lassen sich nur widerwillig steuern.	**Steuerung:** Sehr gelungen; mit nur drei Tasten durchs ganze Spiel
Streckendesign: Sehr gut; ausufernde Strecken durch schöne Landschaften und Großstädte	**Streckendesign:** Klasse; sehr schöne Strecken durch Los Angeles oder die Rocky Mountains
UMFANG ★★★★½	**UMFANG** ★★★★½
Strecken: Absolute Spitze; über 100 sehr große Areale	**Strecken:** 32 Kurse; abwechslungsreich und motivierend
Anzahl Autos: Mehr als 100 Fahrzeuge aus dem Hause Mercedes-Benz	**Anzahl Autos:** 21 Boliden plus diverse Geheimfahrzeuge
Charaktere: Eine Hand voll Fahrer; Durchschnitt	**Charaktere:** Keine Charaktere, nur Autos
TECHNIK ★★★½☆	**TECHNIK** ★★★★★
Grafik: Schöne und einigermaßen flüssige Landschaften; leider Pop-ups, Clipping-Patzer und schwache Texturen	**Grafik:** 16:9-Widescreen-Unterstützung, tolle Texturen, unglaublich schnell, tolle Effekte, viele Polygone
Sound: Nette Techno-Songs. Leider klingen die Fahrzeuge alle gleich.	**Sound:** Krachende Soundeffekte, rockige Musik mit Techno-Beats
Ladezeiten: Nur die Strecken werden geladen.	**Ladezeiten:** Vor dem Fahren der Strecken
FAZIT ★★★½☆	**FAZIT** ★★★★½
Viele Kurse, viele Autos, ordentlicher Spielspaß	Der beste „realistische" Racer auf dem GameCube!
GESAMTWERTUNG ★★★½☆	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
brettert durch die Area 51.

Die Fahrzeugauswahl, riesige Strecken und intelligente Gegner sind die Stärken von *World Racing*. Das Fahrverhalten eher nicht. Der günstige Preis macht *World Racing* aber auf jeden Fall zu einer Empfehlung für jeden Rennspiel-Fan!

TEST
WORLD RACING

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Synetic
Speichern:	2+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.tdkm.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **15. Februar**	Preis **Ca. 30,- €**

⊕ **Jede Menge Strecken**
⊕ **Viele Fahrzeuge**
⊖ **Gewöhnungsbedürftige Steuerung**
⊖ **Einige Grafikfehler**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	68%	70%	**73%**

„**Gutes Rennspiel** mit vielen Strecken und Fahrzeugen. Leider ein paar Technikpatzer!"

„Fast eine Simulation!"

Die Entwickler von World Racing erzählen, **was ein gutes Spiel ausmacht** und welche Probleme es bei der Entwicklung gab.

Andreas Leicht

Wir führten ein Interview mit den sympathischen Entwicklern von Synetic und Spiral House. Andreas Leicht von Synetic und Kevin Oxland, Creative Director bei Spiral House, standen uns Rede und Antwort.

N-ZONE: Was macht euren Titel so besonders und unterscheidet ihn von anderen Rennspielen?
Kevin: Das Erste, was bei *World Racing* auffällt, sind die riesigen, offenen Umgebungen. Der Spieler kann fast überall hinfahren und bekommt das Gefühl, dass die Gebiete unendlich sind. Trotzdem ist es hauptsächlich ein Rennspiel mit vielen Herausforderungen. Man könnte fast meinen, an einer Simulation von echten Autos zu sitzen.

Andreas: Das Atemberaubendste an *World Racing* ist sicher die herausragende Grafik. Unsere 3D-Engine bietet 6 km² große Landschaften mit bis zu 40 Kilometer langen Straßen mit Höhenunterschieden von bis zu 400 Metern. Hinzu kommen die detaillierten Fahrzeuge mit bis zu 17.000 Polygonen. Auch das Gefühl, in einer richtigen Landschaft zu fahren, ist kaum vergleichbar mit dem, wenn du innerhalb einer streng vorgegebenen Strecke fährst. Du bekommst einfach ein wesentlich realeres Gefühl, wenn du nach rechts und links mehrere Kilometer Platz hast. Außerdem besticht *World Racing* mit einem umfangreichen Karrieremodus, der über zwölf Meisterschaften hinweg für Langzeitmotivation sorgt und dank immer wieder neuer Missionsrennen mit Offroad- und anderen Komponenten auch die Abwechslung nicht zu kurz kommen lässt. Und dann ist da ja noch unsere Ambition, durch einstellbare Gameplay-Optionen Simulations- und Arcade-Fans gleichermaßen anzusprechen.

N-ZONE: Was waren die größten Schwierigkeiten, die ihr bei der Entwicklung hattet?

„Die Akzeptanz des deutschen Marktes für internationale Spiele ist größer als umgekehrt."

Kevin: Das größte Problem, das wir hatten, war, die großen Umgebungen auf den GameCube umzusetzen. Die Strecken waren riesig, größer als alles, was man bisher gesehen hat, und die Programmierer mussten viel Zeit aufwenden, um Techniken zu finden, damit die Strecken komplett in den Speicher des GameCube passten. Außerdem nahm das Ausbalancieren und Testen des Spiels – wichtige Aspekte für alle Spiele – viel Zeit in Anspruch.

N-ZONE: Immer mehr Spiele unterstützen den Breitbandadapter des GameCube für Multiplayer-Duelle im Netzwerk. Habt ihr darüber nachgedacht?
Andreas: Wir haben mit *World Racing* das erste Mal Konsolenland betreten, daher wurde die Ausgangsversion auf der Xbox ohne echten Multiplayer-Modus im Netzwerk oder online ausgelegt. Leider stellte sich heraus, dass wir diesen dann auch nicht in angemessener Zeit hätten nachliefern können, und somit mussten wir *World Racing* leider ohne Multiplayer-Eigenschaften – abgesehen von den Splitscreen-Modi – ausliefern.

N-ZONE: Deutsche Entwickler haben es sehr schwer. Warum?
Andreas: Das ist eine sehr gute Frage, aber die richtigen Antworten darauf kenne ich leider nicht. Gäbe es hier ein Patentrezept, so würde sich jeder danach richten, um Weltruhm zu erlangen. Um aber ein Mindestmaß an internationalem Erfolg zu haben, musst du dein Produkt für den internationalen Markt auslegen bzw. daran anpassen. Der amerikanische Durchschnittsspieler hat eine völlig andere Lebenskultur als der deutsche. So ist bei Humor z. B. äußerste Vorsicht angebracht, nicht jeder deutsche Gag kommt in Amerika an. Oftmals – je nach Spielgenre – kommt es zu einem völlig anderen Realitätsanspruch. Es ist also insgesamt sehr schwierig, sich in ausländische Märkte hineinzuversetzen, da man diese oftmals nicht ausreichend kennt. Welcher deutsche Entwickler kann mehrere Jahre Auslandsaufenthalt vorweisen, um zu beurteilen, was im amerikanischen Markt als gut oder schlecht angesehen wird? Ich glaube, die Akzeptanz des deutschen Markts für internationale Spiele ist einfach größer, als es umgekehrt der Fall ist, daher hat auch kaum ein deutscher Titel Weltruhm erlangt. Gerade aber der positive internationale Zuspruch in Bezug auf *World Racing* stimmt uns sehr froh und zeigt, dass wir hier auf dem richtigen Weg sind. Daher glaube ich, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch uns mal ein internationaler Durchbruch gelingt, trotzdem kann es nicht schaden, wenn ihr uns weiter fleißig die Daumen drückt.

N-ZONE: Was ist das nächste Projekt von Synetic?
Andreas: Wir haben bereits die Arbeiten an *World Racing 2* aufgenommen. Wir möchten natürlich den Erfolg von *World Racing* zusammen mit TDK fortsetzen und die Technologie weiter ausbauen. Im Unterschied zu *World Racing* wird *World Racing 2* nicht auf nur eine Automobilmarke setzen, sondern Fahrzeuge verschiedener Marken bieten. Hier konnten wir Volkswagen als Partner gewinnen. Geplant ist auch, den Missionsmodus weiter in den Vordergrund zu stellen und dem Spiel einen deutlicheren Arcade-Charakter zu geben. Natürlich haben wir auch für *World Racing 2* den GameCube im Auge. Wir wollen unsere Spiele einer möglichst breiten Spielerschaft zugänglich machen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:

SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!

Mummy, Lineart and their respective logos are trademarks and/or Registered Trademarks of Universal Studios and Amblin Entertainment. Universal Interactive is a trademark and service mark of Universal City Studios, Inc. and is used with permission. Published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Developed by Rebellion. Rebellion and the Rebellion logo are trademarks of Rebellion Developments Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo GameCube and the GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

SPHINX

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Denn ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, belastbar, elektrisierend und mit Feuer im Hintern, ist der Palast von Uruk nicht zu bezwingen. Auch wenn man von göttlicher Abstammung ist. Hilft alles nichts. Dieses Abenteuer besteht man nur zu zweit!

PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

FEBRUAR 2004

THQ

WWW.THQ.DE

Gotcha Force

FINISHING MOVE Der Todesstoß wird in mehreren Wiederholungen aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.

Begebt euch in Capcoms Anime-Action-Spektakel auf Roboterjagd. Spaßbombe oder **Blindgänger?**

Ein kleiner Junge namens Kou findet eines Tages einen kleinen Roboter, der sich als G Red vorstellt und die grausame Death Force aufhalten möchte. Diese plant nämlich, die Erde zu plündern und anschließend zu zerstören, so wie sie es auch mit G Reds Heimat getan hat. Im Story-Modus erkämpft man sich neue Borgs, eine Art Roboter, um sie seiner Sammlung hinzuzufügen. Voraussetzung ist der Sieg in einem Kampf, entweder mit anderen Kindern oder mit der Death Force. Wenn ihr den Kampf gegen einen menschlichen Gegner gewonnen habt, schließt er sich euch entweder an oder schwört, beim nächsten Mal eine bessere Leistung an den Tag zu legen. Je mehr Kinder sich euch anschließen, desto größer ist natürlich auch die Unterstützung im Kampf von deren Seite.

SAMMELN UND KEIN ENDE

Einziges Ziel des Story-Modus ist es, an möglichst viele Borgs heranzukommen. So gelangt man im Laufe des Spiels an bis zu 200 kleine Roboter. In den vielen, sich ähnelnden Auseinandersetzungen kann man auf unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungstechniken zurückgreifen. Prinzipiell hört sich das Prinzip von *Gotcha Force* ganz gut an, wäre es nur nicht bereits nach einer knappen halben Stunde langweilig. Daran schuld sind nicht nur die immer fast identischen Levelziele, bei denen es eigentlich stets nur darum geht, alles und jeden vom Feld zu ballern, sondern auch die chaotische Kamera. Anvisiert wird nicht der Feind, der euch am nächsten steht, sondern der, der sich gerade in eurem Blickfeld befindet. Deswegen erlebt man je nach Feindbewegung richtige Achterbahnfahrten, sodass die Übersicht ziemlich leidet. Der Mehrspielermodus ist durch den geteilten Bildschirm fast noch konfuser als die Solo-Variante. Für kurze Zeit kann *Gotcha Force* aber trotzdem Spaß machen, auch wenn es relativ schnell langweilig wird.

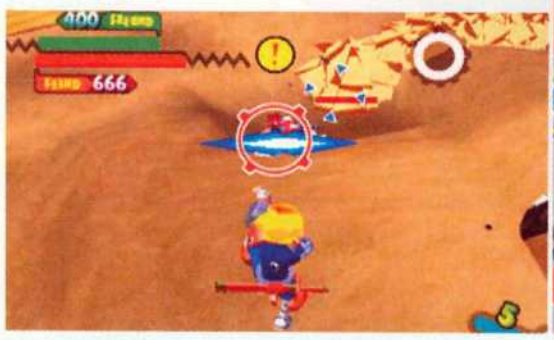
UDO CRNJAK

MEIN FAZIT OK

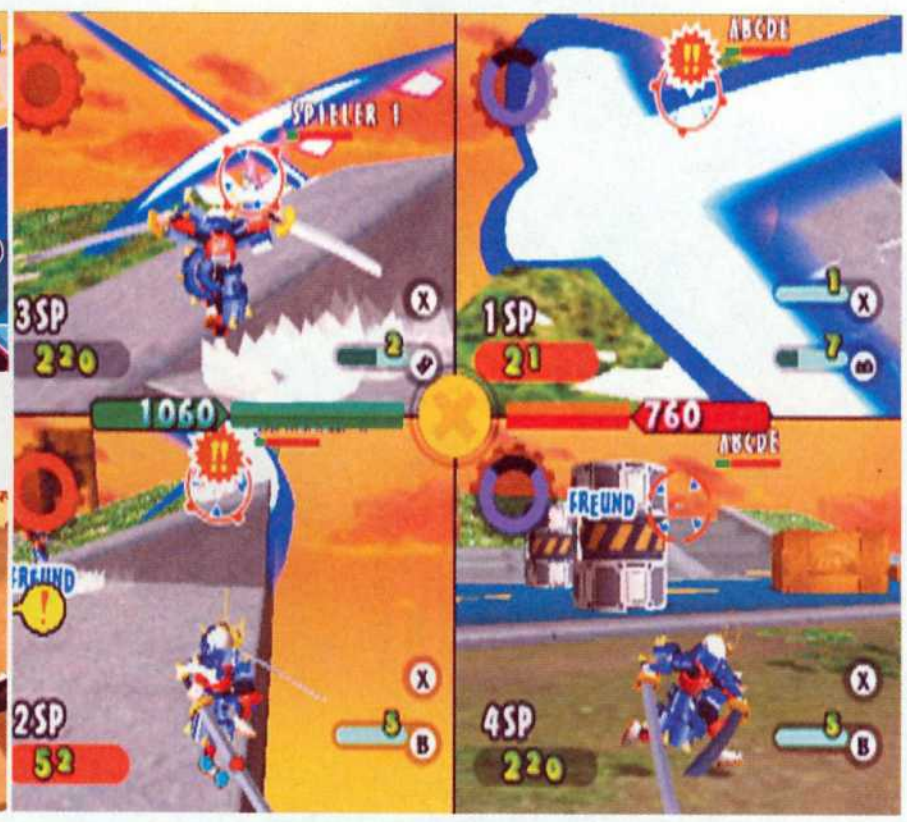
Udo Crnjak
langweilt sich schnell.

Viele brauchbare Ansätze machten den Titel in der Anfangsphase noch recht interessant. Nur leider kommt nach etwa einer halben Stunde die Ernüchterung und man vermisst sehr schnell die nötige Abwechslung, um sich länger mit dem Titel zu beschäftigen. Immer nur alle Gegner von der Platte zu putzen, wird nach dem zwanzigsten Mal einfach langweilig. Die Kamera sorgt für weiteren Unmut!

GESCHICHTE? Die Story wird in kurzen Sequenzen ohne Sprache weitergeführt.



GERADE SO Der Death-Force-Mech weiß nicht, von wo unsere Schüsse herkamen.



WER, WIE, WAS, WO? Gönnt euren Augen am besten eine kleine Auszeit, denn sonst verliert ihr sehr schnell den Überblick.

TEST
GOTCHA FORCE

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.capcom-europe.com**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
20. Februar	Ca. € 60,-

- ⊕ Viele Roboter zum Sammeln
- ⊕ Unkomplizierte Action
- ⊖ Hektische Kamera
- ⊖ Langweilige Missionsziele

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	58%	60%	**60%**

„Leider behindern die Kamera und **zu wenig Abwechslung** das Action-Gezocke. Schade."

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000a	195003a
Nokia 3650, 7650	195001a	195004a
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002a	195005a

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM. UBISOFT

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075a	193073a	193076a	193074a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193074a	–	–
Rayman 3	–	–	193064a	193065a	–	–	–	–	–	–	193063a	–	–
Rayman Golf	193068a	193069a	193072a	193067a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193067a	193070a	193071a
Speed Devils	–	193077a	193080a	193081a	–	–	–	–	–	–	193081a	193078a	193079a
DFB Fussball Manager	193085a	–	193082a	193084a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193083a	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. **2** Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. **3** Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e·plus Klingelt's?

Harvest Moon
Friends of Mineral Town

30 virtuelle, arbeitsreiche Jahre warten auf euch – also krempelt schon mal die Ärmel hoch!

Sobald ihr das Spiel gestartet habt, übernehmt ihr die Steuerung über einen kleinen Jungen, der eine heruntergekommene Farm erbt. Als glücklicher, frisch gebackener Farm-Besitzer macht ihr euch daran, Haus und Hof wieder in Schuss zu bringen. Dazu braucht ihr natürlich auch eine Menge Kohle. Immerhin findet sich auf der Farm allerlei Werkzeug, um das große Feld vor dem Haus zu bestellen. Bis auf einen lächerlich kleinen Geldbetrag steht ihr aber ansonsten mit vollkommen leeren Händen da. Die paar Kröten, die ihr habt, investiert ihr erst einmal in ein bisschen Saatgut. Dann geht die Schufterei erst richtig los: Ihr dürft nach Herzenslust pflügen, säen, bewässern, jäten und schließlich die Früchte eurer Mühen ernten. So könnt ihr euch schnell auch ein paar Tierchen – etwa Schafe, Kühe oder Hühner – leisten. Wolle, Milch und Eier dürfen selbstverständlich ebenfalls verhökert werden. Ob Tierzucht oder Landwirtschaft, lasst bei allem, was ihr tut, sehr viel Sorgfalt walten. Je gewissenhafter ihr vorgeht, desto schneller gelangt ihr nämlich ans Ziel. Nur so entwickelt ihr euch zu einer guten Partie, schließlich wollt ihr ja nicht euer ganzes Leben alleine verbringen. Vier süße potenzielle Bräute wollen beeindruckt werden. Vielleicht schenkt euch eine davon sogar einen kleinen Stammhalter – gesetzt den Fall, dass ihr die „Richtige" findet. Ziel des Spiels ist es letztendlich, ein gemütliches Häuschen in der Stadt zu erwerben, um Frau und Kind ein behütetes Zuhause zu bieten. Bis dahin ist es aber ein harter Weg.

DROLLIGE GRAFIK, SUPER SOUNDEFFEKTE

Es gibt so viel zu tun und zu entdecken, dass selbst ein ellenlanger Test nicht ausreichen würde, um alles zu beschreiben. Das Gameplay sprüht jedenfalls förmlich vor Ideen. Auf den ersten Blick ist erkennbar, dass hier wahre Enthusiasten am Werke waren. Zudem ist die Grafik absolut süß geraten. Ob Henne oder Küken, Kuh oder Kälbchen – alles sieht total drollig aus. Da macht es einfach ultraviel Spaß, jeden Tag die Tiere zu füttern, mit ihnen zu reden, sie zu bürsten oder sie gar mit speziellen Zaubertränken trächtig werden zu lassen. Neben perfekt passenden Musikstücken wurde das Spiel mit spitzenmäßigen Soundeffekten unterlegt.

KERSTIN SPRINGER

LABERTASCHE Mit über 50 Charakteren dürft ihr quatschen.

KARTE Hier seht ihr euren Standort.

ABENDS Langsam wird's Zeit für 'ne Mütze Schlaf.

DETAIL-CHECK | HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

Farmer vs. Sim'ler

Was ist reizvoller? In der Stadt zu leben oder das idyllische Fleckchen Land in *Harvest Moon*? Das ist absolut Geschmackssache.

HARVEST MOON

GAMEPLAY ★★★★★

Ziel des Spiels: Eine heruntergekommene Farm muss wieder in Schuss gebracht werden. Euch erwartet ein arbeitsreiches Leben auf dem Land – mit allem, was dazugehört.
Mini-Games: Ja, z. B. Schwimmwettbewerbe oder Pferdewettrennen
GC-GBA-Verlinkung: Ja

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Extrem hübsche, äußerst detailverliebte Grafik, goldige Animationen, einfach nur knuffig
Sound: Hintergrundmusik nicht jedermanns Geschmack, aber wir finden's super; geniale Soundeffekte
Präsentation: Einfach zum Verlieben, einmaliger Knuddelfaktor!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

DIE SIMS BRECHEN AUS

GAMEPLAY ★★★★½

Ziel des Spiels: Meistert ein virtuelles Leben in der Stadt, um euch letztendlich in einer traumhaften, sündhaft teuren Villa am Strand zur Ruhe setzen zu können.
Mini-Games: Ja, z. B. Pizzabacken, Fischefangen oder Rasenmähen
GC-GBA-Verlinkung: Ja

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Liebe zum Detail erkennbar, realistische Animationen, Darstellung könnte noch ein bisschen sauberer sein.
Sound: Hintergrundmusik sowie Soundeffekte sind den Entwicklern ebenfalls gut gelungen.
Präsentation: Viel trockener als *Harvest Moon*

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT: SUPER

Kerstin Springer
schuftet wie ein Schwein.

Während ich das Spiel testen durfte, huschte mir in regelmäßigen Abständen ein Lächeln übers Gesicht. *Harvest Moon* ist so unglaublich knuddelig und ideenreich, dass man es kaum glauben mag. Allerdings sollte man für dieses Spiel sehr viel Zeit mitbringen. Wer nämlich wirklich gar nichts auslassen möchte, wird wahrscheinlich monate lang damit beschäftigt sein. Trotz extrem hohem Knuddelfaktor wird das Spiel zudem nicht nur junge Spieler begeistern, sondern sicher auch etliche ältere Semester an den Handheld fesseln. Eins kann ich euch jedenfalls versprechen: Immer wenn ihr das Spiel gezockt habt, sieht die Welt danach ganz anders aus!

TEST: HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Natsume
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	**Ohne Beschränkung**
Termin	Preis
26. Februar	**Ca. € 45,-**

- ⊕ **Riesiger Spielumfang**
- ⊕ **Unglaublich goldig**
- ⊕ **Abwechslungsreich**
- ⊖ **Zeitaufwendiges Spiel**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	83%	76%	**90%**

„Knuffige Simulation mit riesigem Umfang. Hier **lohnt sich** jeder investierte Euro!"

Das Schicksal der Menschheit ruht auf Homer J. Simpson's Schultern!

- Mit den Original-Stimmen der TV-Serie
- Über 50 wahnwitzige Missionen im Auto oder zu Fuß
- Über 40 coole Fahrzeuge
- Versteckte Bonusmaterial
- Heiße Multiplayer-Action für 1 bis 4 Spieler

Auch erhältlich für XBOX, GAMECUBE, PC CD ROM

Jetzt erst recht! Noch mehr gelb auf DVD!
Die Simpsons Season 3 überall im Handel!

© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Fox Interactive, The Simpsons, The Simpsons Hit and Run und verbundene Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra und das Sierra-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. „Playstation" und das „PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ERBÄRMLICH Hier hält's doch kein Schwein aus!

DETAILS Die Grafik ist sehr hübsch.

Die Sims brechen aus

Premiere: Sims zum in die Tasche stecken.

Diesmal kommen auch GBA-Daddler nicht zu kurz! Mit dem Zusammenschustern eines Sims fällt der Startschuss für euer virtuelles Leben und der „Stress" des Sims-Alltags beginnt: Euer Sim hält euch nämlich mit acht Bedürfnissen mächtig auf Trab! Denn Schlafmangel, Hunger oder eine zum Bersten gefüllte Blase mag ein Sim – wie ihr sicher wisst – gar nicht leiden. Das virtuelle Menschlein sehnt sich zudem noch nach einem luxuriösen Leben. Bis dahin ist es aber ein langer Weg, das Spiel umfasst nämlich ganze 20 Locations. Zu Spielbeginn darf es sich euer Sim lediglich in Opa Haferstichs zugiger, ziemlich schäbig möblierter Scheune „gemütlich" machen. Selbstverständlich will er/sie sich schnellstmöglich verbessern, da es in SimValley etliche angenehmere Örtchen gäbe. Ein vernünftiger Job muss also her! Um Brötchen zu verdienen, dürfen elf Karrierewege eingeschlagen werden – ohne Moos wär halt nix los und euer Sim müsste sich weit über 150 Objekte, wie z. B. einen Hightech-Fernseher oder andere coole Einrichtungsgegenstände, aus dem Kopf schlagen.

MINISPIELCHEN

Mit Gelegenheitsjobs, beispielsweise Rasenmähen, Fische fangen oder Pizza backen, kann man sich noch etwas zusätzliche Kohle krallen. Je besser der Rubel rollt, desto schneller gelangt euer Sim an sein Ziel: Sein Leben ist nämlich erst dann gemeistert, wenn er sich in seiner sündhaft teuren Villa am Strand zur Ruhe setzen kann. Oder Ihr stöpselt euren GBA an bis zu drei weitere an, um Hab und Gut mit Freunden zu tauschen. Euren selbst kreierten Sim dürft ihr sogar in die GC-Fassung von *Die Sims brechen aus* einspeisen und umgekehrt. Durch dieses Feature schaltet ihr gleich noch vier weitere Minispiele frei. Aber nicht nur das Gameplay ist sehr abwechslungsreich. Das Spiel sieht durch unzählige Details auch grafisch wirklich toll aus. Mal schwirren Vögel oder Schmetterlinge herum, Obstbäume tragen saftig rote Äpfel oder es hoppeln sogar Häschen über den mit Blumen übersäten Rasen. Realistisch dargestellte Animationen und sehr großzügig verwendete Texturen tun ein Übriges, um eine sehr hübsche Optik auf das GBA-Display zu zaubern.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
besitzt neuerdings eine Villa.

Mannomann, wenn das in der Realität nur auch so einfach wäre … Aber solch ein schniekes Häuschen wäre für uns Otto Normalverbraucher im richtigen Leben kaum zu bezahlen. Gott sei Dank gibt's zum Ausleben von Träumen wenigstens Videospiele! Und mit diesem trefft ihr jedenfalls eine gute Wahl. Lediglich die Dialoge zwischen den Sims sind ab und an etwas mau und der Schwierigkeitsgrad für unseren Geschmack ein kleines Bisschen zu leicht.

TEST
DIE SIMS BRECHEN AUS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 45,-**

- ⊕ Großer Spielumfang
- ⊕ Gelungene Connectivities
- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊖ Nicht jedermanns Geschmack

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	80%	76%	**82%**

„Wer sich für solch ein Spiel begeistern kann, sollte nicht lange überlegen und **zugreifen**."

RASENMÄHERFRAU Au weia, das gibt Punktabzug!

KEIN MITLEID Diesen Sim haben wir vernachlässigt.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Auf den „großen" Konsolen spielt man die Abenteuer **schon eine ganze Weile.**

Nun können auch GBA-Zocker entweder mit einem Kämpfer, Zauberer oder Bogenschützen losziehen, um der spannenden Geschichte zu folgen, die übrigens bereits aus der GC-Version bekannt ist. Aus der isometrischen Sicht kämpft man sich durch allerhand Dungeons und nimmt es mit etlichen Gegnern auf. Wertet eure Figur auf und erlernt im Laufe des Spiels den einen oder anderen Zauberspruch. Grafik und Sound sind solide, unterstreichen sehr gut das Geschehen und sorgen somit für eine gute Atmosphäre.

UDO CRNJAK

Lizzie McGuire

Durchschnitts-Teenie und **Möchtegern-Popstar** Lizzie bringt Ordnung ins Chaos.

Auf diesem Modul findet ihr ein recht nettes, aber unspektakuläres Hüpfspiel für einen Spieler. Wer gegen Freunde zocken möchte, kann zudem eine Hand voll Minispiele wie „Vier gewinnt" oder „Wörterraten" starten. Ganz praktisch ist die Mini-Organizer-Funktion, mit der Stundenpläne, Geburtstage, Telefonnummern und E-Mail-Adressen von Freunden notiert werden können. Selbst euer persönliches Horoskop dürft ihr abrufen, allerdings solltet ihr das wirklich nicht allzu ernst nehmen.

KERSTIN SPRINGER

Need for Speed: Porsche Unleashed

Klemmt euch auf dem GBA hinter das Steuer eines ultrateuren **Luxusschlittens.**

Mit 25 Porsches dürft ihr hier durch die Gegend brettern. Das Streckendesign wurde mit Brücken, Tunneln oder Hügeln aufgepeppt, aber vor allem Letztere hätte man schöner gestalten können. Die Karren lassen sich immerhin recht ordentlich steuern und verhalten sich realistisch. Die Motorengeräusche klingen ebenfalls zufriedenstellend, allerdings kränkelt das Spiel an einer zu schwachen Technik: Die Geschwindigkeit kommt nicht gut rüber, die Grafik ist zu pixelig und die Framerate ist viel zu instabil.

KERSTIN SPRINGER

Tiger Woods PGA Tour 2004

Die **smarten Golfer** Tiger Woods und John Daly schwingen auf dem GBA erneut die Schläger.

Freilich ist es schwer, auf den Handheld ein realistisches Golfspiel zu transferieren. Aber EA ist dies wieder mal geglückt. In zwölf verschiedenen Szenarien dürfen 20 Trophäen erspielt werden. Wer keine Übung darin hat, kann sich im Practice-Mode langsam darauf vorbereiten. Zudem könnt ihr euren GBA auch mit dem GC und der dazugehörigen Version verstöpseln und so weitere Turniere freischalten oder gewonnene Preise übertragen. Grafisch und technisch erfreut der Titel sicher jedes GBA-Spieler-Herz.

KERSTIN SPRINGER

AUFRÜSTEN Mit dem Aufrüsten der Figur verbringt man sehr viel Zeit.

MINI-ORGANIZER Damit habt ihr alle wichtigen Daten immer parat.

GRAFIK Stellenweise fliegt einem ein Pixelhaufen um die Ohren.

SCHIKANEN Einige Kurse sind wirklich etwas heftig.

TEST BALDUR'S GATE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Magic Pockets
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 5. Februar	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	74%	– %	79 %

„**Gutes Action-RPG** für unterwegs; verbreitet wunderbar das Flair der GC-Version."

TEST LIZZIE MCGUIRE

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Disney Interactive
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de

Spieler: 1-8 (1 Modul)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	59%	58%	59 %

„Simples Jump & Run **für junge Spieler** mit Mini-Games und Organizer."

TEST PORSCHE UNLEASHED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Pocketeers
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 12. Februar	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	63%	67 %	67 %

„Pixeliges Vergnügen, hat gegen unsere Referenz Top Gear Rally **null Chancen**."

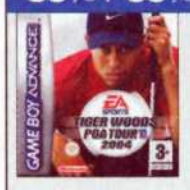
TEST TIGER WOODS

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	59%	80 %	80 %



„**Gelungenes Gameplay** und eine gute Grafik sind die Markenzeichen."

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Nintendo beherrscht Weihnachten

Wirft man einen Blick auf die Software-Charts, so ist gleich zu erkennen, dass die meistverkauften GC- und GBA-Spiele von Nintendo selbst sind. Und während die meisten brandneuen Top-Ten-Spiele von Nintendo stammen, haben auch einige ältere Titel ein Comeback geschafft. Besonders *Animal Crossing* und *Pokémon Rubin/Saphir* haben sich noch einmal super verkauft. Gerade solche Spiele, deren Verkäufe bereits etwas nachgelassen haben, sind oftmals das perfekte Geschenk für Leute, die sich den Titel noch nicht geholt haben. Das ist eines der erstaunlichen Dinge, die man von Nintendo-Spielen sagen kann: ihre unglaubliche Verkaufslanglebigkeit. Tatsächlich ist es sogar so, dass sich betagte Spiele von Nintendo besser verkauft haben als Neuerscheinungen von anderen Firmen.

BASTELSTUNDE **Man kann jede Extremität einzeln bearbeiten, um den perfekten Mech zu haben (links). BOOM! An satten Effekten haben die Entwickler anscheinend nicht gespart (rechts).**

Custom Robo

ACTION **Oder „Wie baut man sich einen Roboter, ohne dabei ins Schwitzen zu geraten?“**

Custom Robo ist in Japan sehr populär. Die sehr große Fangemeinde des Titels kann es kaum erwarten, bis endlich die neueste Version erhältlich ist. Wie schon in den vergangenen N64- und GBA-Versionen übernimmt man die Rolle von RAY01, der für die Ausführung der an den Spieler gestellten Aufgaben zuständig ist. Das Schlachtfeld wird komplett in 3D dargestellt und lässt so völlig freie Bewegungen inklusive abgefahrener 360°-Drehungen zu. Gegnerische Mechs können aus jeder beliebigen Richtung angreifen, weshalb man alle möglichen Gegenstände oder Hindernisse zum eigenen Vorteil nutzen sollte. Ebenfalls bereits bekannt ist die Möglichkeit, verschiedene Roboterteile, Waffen etc. einzusammeln, um seinen ganz persönlichen Mech zu erstellen oder ihn weiterzuentwickeln. Im Szenario-Modus hat man die Wahl zwischen einem Adventure- und einem Fight-Typ. Im Ersteren kann man die Story genießen, während man neue Mech-Teile einsammelt. Beim Fight-Typ nimmt man es gegen stärkere Mechs auf. Der Multiplayer-Modus – für bis zu vier Spieler – bietet ebenfalls unterschiedliche Varianten. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2004

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Pokémon Colosseum
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Get Together! Made in Wario
4. Pokémon Box
5. Mario Golf Family Tour

GAME BOY ADVANCE
1. Slime MoriMori Dragon Quest
2. Mario & Luigi RPG
3. Pokémon Rubin/Saphir
4. Legend of Starfy 2
5. Super Mario Advance 4

NEWSTICKER

+++ BANDAI THE BEST Bandai veröffentlicht alle bisher erschienenen GC-Titel in einer speziellen Budget-Serie: Bandai the Best. Der Preis: 3.800 Yen. Vier Titel sind es bis jetzt (*One Piece, Kinniku Man, Shaman King* und *Kero Kero King DX*). **+++ SCHWARZ-WEISS-SPIELEREI** Am 9. Februar erscheint der erste zweifarbige US-GBA in limitierter Auflage: onyxschwarz die Basis, platinumsilbern die Display-Klappe. **+++ NEUE ADVANCE-FILME** Nach dem Erscheinen von *Boy Detective Conan* für den GBA-Movie-Player von am3 kommt nun eine neue Serie. *Time Pokan* heißt sie und ein spezielles Pack – bestehend aus Player und einer Karte – kommt auf den Markt. Der Preis für die Karte beträgt 2.300 Yen. **+++ MARIO FÜR MILLIONEN** Nintendo of America hat nachgezählt: Seit seinem Debüt in *Donkey Kong* (1981) wirkte Hausklempner Mario in 67 Spielen mit, die sich zusammen rund 170 Millionen Mal verkauft haben. **+++ AUS MIT DEM Q** Panasonic hat die Produktion seines DVD-Player/GameCube-Hybriden eingestellt. **+++ WEIHNACHTS-WACHSTUM** Die Spielefachhandels-Kette Electronics Boutique legte die strammen Zahlen fürs abgelaufene Weihnachtsgeschäft vor: Umsatz-

Double Dragon Advance

ACTION **Die Rückkehr eines unvergessenen Prügel-Klassikers**

Atlus hat sich dazu entschlossen, den 1987 erschienenen Action-Klassiker auf den GBA umzusetzen und ihn mit einer ganzen Ladung Neuerungen zu versehen. Es wird völlig neue Stages, brandneue Waffen und eine ganze Menge neuer Gegner geben, die in dieser Form im Original nicht vorkamen. Die Hintergrundgeschichte ist dabei die gleiche geblieben; Die Lee-Brüder versuchen, die Freundin des jüngsten Geschwisters aus den Fängen einer gefährlichen Straßengang, den Shadow Warriors, zu befreien. Schauplatz ist – so wie damals auch schon – das futuristische New York. Zusätzlich zu den Standard-Arcade-Modi (Einzelspieler-Dragon-Spiel und Zweispieler-Double-Dragon-Spiel) gibt es zwei neue Original-Spielmodi (Einzelspieler-Double-Dragon-Spiel und Survival-Spiel). In der Einzelspieler-Double-Dragon-Spielvariante erscheinen zwar beide Lee-Brüder auf dem Bildschirm, der Spieler kann aber nur eine Figur kontrollieren. Die andere wird von der CPU gesteuert. Ziel ist es, das Spiel durchzuzocken und seinen Bruder zu beschützen. Bei der zweiten neuen Spielvariante hat der Spieler nur eine Lebensleiste und muss so viele Gegner wie möglich erledigen. Das Spiel wird eine Gesamtzahl von acht Levels bieten, von denen vier aus dem 1987er-Original übernommen und grafisch sehr gut überarbeitet wurden. **(uc)**

UPPERCUT **Diese Linke hat so richtig gesessen.**

Hersteller: Atlus
Internet: www.atlus.co.jp
Termin: 2004

Duel Masters Battle Arena

ACTION **Kartenspieler entdecken immer öfter den GC als neues Spielfeld für Duelle.**

Duel Masters ist im Moment eines der populärsten Trading-Card-Spiele in Japan. Neben den grundsätzlichen Elementen des Kartenspiels sind natürlich auch alle Hauptfiguren des Spiels enthalten. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Newcomers Shou Godai, der es mit zahlreichen Kartenmeistern (weit über 15 Herausforderer) aufnehmen muss, um die verschiedenen Turniere zu gewinnen. *Duel Masters Battle Arena* umfasst die kompletten Regeln der Serien 1 bis 4. Es wird sogar ein spezielles Tutorial vorhanden sein, das absoluten Neueinsteigern das Spiel und die Regeln Schritt für Schritt näher bringt. Da alle Karten der Serien 1 bis 4 dabei sind, beläuft sich die Zahl auf über 300. Falls eine Verbindung zwischen GC und GBA besteht, bekommt jeder Spieler sein Kartendeck auf seinem GBA angezeigt. Spicken und Ausspionieren ist somit nicht mehr drin. **(uc)**

LOS GEHT'S **In Japan ist das muntere und sehr beliebte Kartenspielen bereits losgegangen.**

Hersteller: Takara
Internet: www.takaratoys.co.jp
Termin: Erhältlich

wachstum 24,4 Prozent, die Verkäufe von GameCube und GBA legten gar um 70 Prozent gegenüber dem Vorjahres-Zeitraum zu. +++ **JÜNGSTES GERICHT** Pokémon USA Inc. und Wizards of the Coast haben ihren Rechtsstreit um Pokémon-Sammelkarten außergerichtlich beigelegt. +++ **BUG IN POKÉMON RUBIN/SAPHIR** Nintendo hat eine Meldung herausgegeben, in der es um ein Problem in *Pokémon Rubin und Saphir* geht. Spielt man den Titel ein Jahr lang, so hört eine der Früchte, die man den Pokémon vor einem Kampf geben kann, um sie zutraulicher zu machen, auf zu wachsen. Schickt man das Modul zum Nintendo Service Center, wird dort ein Modul-Update vorgenommen und das Problem so beseitigt. +++ **CRYSTAL CHRONICLES MANGA** Das Magazin *Monthly Shonen Gan Gan* (wird von Square-Enix veröffentlicht) hat eine neue Comic-Serie gestartet, die auf *Final Fantasy Crystal Chronicles* basiert. Startschuss war der 10. Januar. +++ **ROCKMAN BENUTZT CARD-E READER** *Rockman EXE 4* wird den speziellen Card-e Reader + unterstützen. Auf diese Weise wird es möglich sein, die Gesundheitspunkte zu erhöhen oder die Körperfarbe zu wechseln. Ein Kartenpaket wird 191 Yen kosten. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Bitte ein Gnaden-schluss-Gesetz

Es gibt gewisse peinliche Marotten und menschliche Schwächen, mit denen man nicht so gerne an die Öffentlichkeit tritt. Bin ich wirklich allein oder gibt es auf Erden noch mehr „Beinahe-Durchspieler" wie mich? Die Symptome sind schwer zu übersehen: Geknurre, Gereiztheit und ausgerissene Haare angesichts des letzten Boss-Kampfes, wenn ein bis dato gut verträgliches Spiel auf der Schwierigkeits-Treppe drei Stufen auf einmal nimmt. Mindestens. Mir ist das zuletzt bei diversen GBA-Titeln von *Metroid Fusion* über *Castlevania* bis zum sonst so charmanten *Mario & Luigi* passiert – finito beim finalen Fiesling. Alles tolle Spiele, bei denen mir der letzte Level mehr als Zumutung denn als krönender Abschluss vorkommt. Vielleicht will man damit der weit verbreiteten Spielstunden-Erbsenzählerei Tribut zollen. Es soll ja Leute geben, die nicht ohne entsicherte Stoppuhr vor die Konsole gehen. Groß sind dann Geschrei und Empörung, wenn sie weniger als 20 Stunden für die Erstabsolvierung eines Spiels brauchen – ungeachtet dessen, ob das reine Spaß-Netto-Stunden waren. Für diese Klientel möge man wiederholtes Durchspielen mit verschärftem Schwierigkeitsgrad vorsehen. Im Gegenzug bitte sanftere Bosse für arme Schlunze wie mich, bei denen Zeit, Geduld und Geschick nicht in unendlichem Ausmaße vorhanden sind.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Mario Party 5
3. Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom
4. Super Smash Bros. Melee
5. Lord of the Rings: Return of the King

GAME BOY ADVANCE
1. Super Mario Bros. 3
2. Yu-Gi-Oh! Sacred Cards
3. Mario & Luigi: Superstar Saga
4. SpongeBob: Battle for Bikini Bottom
5. Pokémon Rubin

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
The Lord of the Rings: The Return of the King .....8. Januar
Monster Island .....15. Januar
The Sims .....23. Januar
Baranowall School Roses .....23. Januar

Erscheint demnächst:
Bomberman Jetters (Hudson the Best) 29. Januar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
The Lord of the Rings: The Return of the King ..8. Januar
The Sims .....23. Januar
Reverse Judgment 3 .....23. Januar

Erscheint demnächst:
Liliput Kingdom .....12. Februar

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Conflict Desert Storm 2: Back to Baghdad ....6. Januar
Sonic Heroes.....6. Januar
NFL Street.....14. Januar

Erscheint demnächst:
Freestyle Street Soccer .....2. Februar
Powerpuff Girls: Relish Rampage .....2. Februar
Final Fantasy Crystal Chronicles.....9. Februar
Carmen Sandiego .....10. Februar
James Bond: Everything or nothing .....10. Februar
Legend of Zelda: Four Swords .....19. Februar
Pitfall: The Lost Expedition .....24. Februar
Scooby-Doo: Mystery Mayhem.....1. März
MTX Mototrax .....2. März
Phantasy Star Online 3: C.A.R.D. Revolution 2. März
Harvest Moon: A Wonderful Life .....4. März
Metal Gear Solid: Twin Snakes .....4. März
Mega Man Anniversary Collection .....9. März
Micro Mayhem.....15. März
World Championship Pool 2004 .....15. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow.....16. März
Pokémon Colosseum .....22. März
Mission Impossible: Operation Surma.....23. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
CT Special Forces .....4. Januar
Sonic Battle .....5. Januar

Erscheint demnächst:
Metroid Zero Mission .....9. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2004 ....11. Februar
Static Shock .....16. Februar
Aladdin .....17. Februar
Pitfall: The Lost Expedition .....22. Februar
Mega Man Battlechip Challenge.....24. Februar
R-Type 3 .....24. Februar
Shining Soul 2 .....24. Februar
Sitting Ducks .....24. Februar
Ice Nine .....1. März
Mario Golf .....1. März
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed.....1. März
Wade Hixton's Counter Punch .....2. März
Little League Baseball .....16. März
Magical Quest .....16. März
Mega Man Mania .....23. März

VOLL MEGA, MANN **Retrospektive auf dem GameCube: Zehnerpack von 8-Bit-Oldies bis zu Spielautomaten.**

MegaMan Anniversary Collection

JUMP & RUN **Im Märzen ein Blauer ...**

... die Spieler einspannt. Nach Segas *Sonic*-Sammlung sorgt Capcom bald für eine spielehistorisch bedeutsame Retro-Schatzkiste auf dem GameCube. Der 15. Geburtstag des blauen Wunderhelden Mega Man ist kaum zu Ende gefeiert, da rückt auch schon die *MegaMan Anniversary Collection* an. Sie enthält die ersten acht *MegaMan*-Videospiele (Willkommen zurück, kruder Look der NES-Tage!) sowie zwei Spielautomaten-Versionen, die nie in den USA herauskamen. Abgerundet wird die Werkschau durch Interviews mit den *MegaMan*-Machern und eine Galerie historischer Artworks. Veraltete Grafik und beinharter Schwierigkeitsgrad sind nicht jedermanns Sache, aber Sammler werden ihr blaues Wunder erleben (zumal der Verkaufspreis mit rund 30 US-Dollar moderat ausfallen soll). Einen ähnlichen Griff in die Mottenkiste veranstaltet Capcom auch auf dem GBA: *MegaMan Mania* enthält die ersten fünf Game-Boy-Auftritte des M-Meisters. Wahlweise spielbar im authentischen Schwarz-Weiß-Look oder im Buntstift-Remix. **(hl)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 9. März

TREIBT ES BUNT **Die GBA-Anthologie enthält fünf klassische Mitnehm-Mega-Männer – auch in Farbe.**

Final Fantasy: Crystal Chronicles

ROLLENSPIEL **Gut gelinkt ist halb gewonnen.**

Dass man Game Boy Advance und GameCube inbrünstig verlinken kann, hat uns Nintendo in den letzten Monaten ausreichend deutlich aufs Auge gedrückt. Spiele, bei denen diese Link-Zweckehe kreativ (und nicht nur fürs Freischalten von Bonus-Features) genutzt wird, sind freilich selten. Entsprechend begierig erwartet Nordamerika die Veröffentlichung der englischsprachigen Version von *Final Fantasy: Crystal Chronicles*. Das unkomplizierte Action-Rollenspiel von SquareEnix lässt sich zur Not auch alleine genießen, aber voll in Fahrt kommt es erst im Mehrspielermodus. Hier muss (!) jeder der bis zu vier Abenteurer einen GBA inklusive Link-Kabel an den Cube anstöpseln. Auf dem Display des „Kleinen" handhaben die Teilnehmer ihre Charakter- und Inventar-Bildschirme, ohne dass die Action auf dem Fernseher von Menü-Orgien verdeckt wird. Und damit die Fans wirklich „auf Draht" sind, bietet Nintendo Vorbestellern in Nordamerika ein Link-Kab als Gratis-Beigabe an. **(hl)**

Hersteller: SquareEnix/Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 9. Februar

MATERIALSCHLACHT **Die Action wird auf dem Fernseher dargestellt.**

Donkey Konga

Seid ihr bereit für heiße Rhythmen?

An die Trommeln, fertig, los!

IMPORT TEST

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Lange mussten musikinteressierte Besitzer eines GameCube neidisch auf andere Konsolen schielen. Nintendo bereitet nun zumindest in Japan dem Warten ein Ende: *Donkey Konga* entführt den Spieler in die faszinierende Welt des Rhythmusgefühls. Donkey Kong und seine Freunde laden euch zum gemeinsamen Trommeln ein. Was von Anfang an ins Auge sticht, ist der beiliegende Controller in Form von Bongos. Dieser wird wie ein Controller an den GameCube angeschlossen und fungiert im Verlauf des Spiels als Steuerinstrument.

TAKTLOSIGKEIT VERLIERT

Der Spielablauf ist schnell erklärt: Am linken Bildschirmrand ist ein Rhythmuskreis postiert. Auf diesen laufen nun abhängig von der Musik unterschiedliche Symbole zu, welche mittels der beiden Bongos im richtigen Zeitpunkt aktiviert werden müssen. Gefordert werden Schläge auf die linke, die rechte oder beide Bongos gleichzeitig. Ein eingebautes Mikrofon im Mittelteil der Bongos erfasst die vierte Aktion, nämlich ein Händeklatschen. Die einzelnen Aktionen werden abhängig von der Genauigkeit des Hobbyschlagzeugers mit exzellent, gut, schlecht oder verpasst beurteilt. Weiterhin erhaltet ihr Extrapunkte für das fehlerfreie Durchtrommeln eines Songs oder eine möglichst schnelle Trommelbearbeitung bei lang anhaltenden Tönen.

TROMMEL DICH FREI

Um Solospieler bei Laune zu halten, sind zahlreiche Modi wie die Punktehatz nach dem Highscore, das Bestehen gegen bis zu drei Computerschlagzeuger oder das möglichst fehlerfreie Nachtrommeln aufeinander folgender Songs in *Donkey Konga* eingebaut. Einige Optionen müssen erst freigespielt werden. Sehr motivierend ist auch das Sammeln von Songpunkten, welche man in neue Songs investieren kann. Seine wahre Stärke entfaltet das Spiel allerdings im Mehrspielerbereich: Bis zu vier Spieler können entweder mittels Controller oder weite-

BAHNHOF Die Menüs sind leider in japanischer Sprache.

VIERERPACK Im Alleingang gegen drei Computergegner.

rer Bongos (separat erhältlich) an dem Trommelspaß teilnehmen. Ein knappes Dutzend Modi, angefangen vom gemeinsamen Spielen eines Songs bis hin zu Rhythmusgefechten, garantieren einen sehr unterhaltsamen Abend mit Freunden. Wenn man die mitunter affigen Versuche seiner Mitspieler sieht, die zusammen einen Song auf den Bongos knüppeln, kann man sich vor Lachen kaum sitzend vor dem Bildschirm halten.

ALTE BEKANNTE

Wie der Name *Donkey Konga* schon sagt, sind die Hauptakteure die affigen Gesellen, die ihr schon aus der *Donkey Kong*-Serie kennt. Auch die Musikstücke erinnern teilweise an Themen aus bekannten Nintendo-Spielen; so ist z. B. der Donkey-Kong-Rap aus dem guten alten *Donkey Kong 64* enthalten. Ein Großteil der Songs ist allerdings auf Dauer etwas nervig und die mitunter kitschigen japanischen Popsongs sind nicht jedermanns Sache. Auch sind viele der Songs etwas zu einfach. Nach einer kurzen Einspielzeit wird so vor allem der Einzelspielermodus schnell langweilig. Die Plastikbongos erscheinen von außen etwas zerbrechlich, haben sich im Dauertest allerdings als sehr robust und zweckdienlich erwiesen. *Donkey Konga* ist komplett in Japanisch; die übersichtlichen Menüs sind aber schnell durchschaut und ihr kommt durch Ausprobieren gut zurecht. Das Game funktioniert weiterhin einwandfrei mit dem aktuellen Freeloader. Ein PAL-Release in einigen Monaten inst durchaus wahrscheinlich.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK DONKEY KONGA

Wer gibt den Takt an?

Für den GameCube gibt es kein vergleichbares Spiel. Allerdings dürfte man bei Segas Samba de Amigo mit zwei Rasseln dem Musikspaß fröhnen.

DONKEY KONGA

System: GameCube

UMFANG ★★★★½

Spielmodi: Einzelne Songs nachtrommeln, Highscores erzielen, gegen Gegner antreten und vieles mehr. Abwechslung ist geboten.

Motivation: Es können Hintergründe, Spielmodi und neue Songs freigespielt werden. Trotzdem wird das Spiel für Solozocker schnell langweilig.

GAMEPLAY ★★★★★

Controller: Plastikbongos. Reagieren sehr gut auf Druck und Geräusch. Auch nach durchzockten Nächten noch voll funktionstüchtig. Sehen ein bisschen aus wie zwei Bierfässchen.

Menüs: Alles auf Japanisch! Nach kurzer Einspielzeit aber nachvollziehbar.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieler: 1-4

Motivation: Viele freispielbare Songs und Modi. Mit vier menschlichen Mitstreitern ein exzellenter Partyspaß und immer für ein paar Lacher gut.

SOUND ★★★★½

Songauswahl: 32 Songs, von Latin-Grooves bis Hip-Hop-Sounds. Darunter auch bekannte Themen aus Nintendo-Spielen. Leider auch sehr viele japanische Pop-Nummern, die schnell nerven können.

Soundeffekte: Zweckdienlich

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SAMBA DE AMIGO

System: Dreamcast

UMFANG ★★★★½

Spielmodi: Fünf verschiedene Modi und ein paar Minigames. Auch ein Trainingsmodus ist enthalten.

Motivation: Die abgedrehten Charaktere und das tolle Spielgefühl können nur kurz begeistern. Zu zweit allerdings ein Spaßgarant.

GAMEPLAY ★★★★½

Controller: Zwei Rasseln, die sich „Maracas" nennen. Liegen gut in der Hand und vermitteln sehr gut das „Samba-Rassel-Feeling". Leider sorgt das Rasseln auf Dauer für Muskelkater.

Menüs: Übersichtlich und dank englischer Sprache verständlich

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieler: 1-2

Motivation: Die Spielmodi sind schnell durchgezockt, können aber dennoch länger motivieren. Allerdings wären vier Mitspieler das Sahnehäubchen gewesen.

SOUND ★★★★½

Songauswahl: Viele bekannte Songs wie „Macarena" oder „Take on me". Ansonsten viele jazzige Songs aus japanischen Landen. Auch hier macht sich nach kurzer Zeit ein gewisses Nervpotenzial bemerkbar.

Soundeffekte: Genreüblich durchschnittlich

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga trommelte sich die Handflächen wund.

Endlich ein ordentliches Musikspiel für unseren geliebten GameCube! Nintendo und Namco haben von Anfang an auf das richtige Pferd gesetzt: Ein kultiger Bongo-Controller, sympathische Charaktere und eine ordentliche Steuerung machen *Donkey Konga* zu einem Multiplayer-Highlight. Für Einzelspieler wird zu wenig Abwechslung geboten und ein paar Songs gehen mit ihrem japanoiden Charme etwas schräg ins Ohr. Doch mit ein paar Freunden wird *Donkey Konga* zu einer echten Spaßperle. Bleibt nur noch das Warten auf eine Europa-Veröffenlichung.

IMPORT-TEST

DONKEY KONGA

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Ultimativer Multiplayerspaß**
- ⊕ **Nette Plastikbongos**
- ⊖ **Etwas zu einfach**
- ⊖ **Im Solomodus schnell langweilig**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	80%	**87%**	72%

IMPORT Japan

„Witziges Musikspiel mit Konga-Controller und **unschlagbarem Mehrspielerspaß!**"

Beyond Good & Evil

Ein charmantes Abenteuer und **Konkurrenz für Zelda.**

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

Manchmal möchte man schon daran zweifeln, wie kraftvoll das kreative Feuer noch in der Videospiele-Industrie lodert. Fortsetzungen, Lizenzen und routinierte Handwerkskunst scheinen Originalität und Frische zum Rückzug zu verdammen. Doch dann kommt einem eines dieser relativ ungehypten Überraschungsspiele in den Würfel, die im Minutentakt ein seliges Lächeln auf die Lippen des verhärmtesten Testers zaubern. *Beyond Good & Evil*, das neue Werk von Michel „Rayman" Ancel, gehört in letztere Kategorie. Der Planet Hillys wird immer wieder von gruseligen Aliens angegriffen. Doch die strammen Alpha-Section-Regierungstruppen tun alles, um die Bevölkerung zu beschützen – sagt zumindest die Propaganda der staatlich kontrollierten Medien. Die Widerstandsgruppe „Iris" vermutet vielmehr verschwörerische Vorgänge höchster Fieshaftigkeit. Um die Bürger zum Aufstand gegen das Regime zu ermutigen, sind handfeste Beweise nötig. Deshalb rekrutieren die Revoluzzer in der Auftaktmission die Fotoreporterin Jade. Puzzle lösend, Monster verkloppend und scharf mit ihrer Kamera schießend

GEMEINSAM Per Taste lösen wir die Attacke unseres Begleiters aus.

DURCHMOGELN Lasst euch nicht beim unbefugten Betreten des Hauptquartiers blicken.

ROUTENPLANUNG In Rennen gewinnt ihr Perlen.

RICHTIGER DREH Jade leitet Energiestrahlen um.

TOP Die Grafik ist einfach zauberhaft.

schleicht sie durch feindliche Stützpunkte und erforscht den Rest der Spielwelt, um eine kolossale Konspiration aufzudecken.

JETZT MIT MEGAPEARLS

Um in alle zu infiltrierenden Regionen zu gelangen, sind insgesamt vier Upgrades für Jades Luftkissenfahrzeug fällig. Die Rasta-Nashörner von der Verkaufsstelle Mammago akzeptieren kein Geld, sondern bestehen auf Perlen-Bezahlung. Insgesamt 88 Exemplare dieser seltenen Schätze sind über die Spielwelt verteilt. Viele Perlen erhaltet ihr als Belohnung für die Absolvierung einer Hauptmission, doch die alleine reichen nicht. Nebenerwerbsquellen sind zum Beispiel Mini-Games wie Bootsrennen oder fleißiges Fotografieren der Fauna von Hillys. Ein Perlen-Detektor, den ihr euch ziemlich früh im Spiel leisten solltet, erleichtert das Aufspüren durch Vermerke auf der Automap. Ausgesprochen abwechslungsreich gestaltet sich der Spielablauf. Für die Wirkstoffzusammensetzung von *Beyond & Good Evil* bräuchte man einen besonders klein gedruckten Beipackzettel – nennen wir's mal ein Puzzle-Schleich-Prügel-Renn-Abenteuerspiel mit bemerkenswert ausgereifter Steuerung. Mal müsst ihr euch unauffällig an patrouillierenden Wachposten vorbeimogeln, dann mit Jades Dai-Jo-Stock großmäulige Monster im Nahkampf vermöbeln und schließlich durch cleveres Kistengeschiebe einen Ausgang öffnen. Hüpfgeschick ist dagegen kaum gefragt: Jade springt automatisch über Abgründe und erklimmt besteigbares Mobiliar, wenn man sie nahe genug heran steuert. Auch Ballern kommt eher kurz: ihr schießt nicht mit dicken Wummen, sondern kleinen Scheiben. Um Schalter aus der Ferne zu aktivieren oder Wachen durch Geräuschentwicklung abzulenken, sind die Minigeschosse aber prima geeignet.

ZWEIERBEZIEHUNG

Vor allem bei Action-Puzzles und Boss-Kämpfen ist Teamwork gefragt. Die meiste Zeit ist Jade mit Partner unterwegs: zu Spielbeginn der schweinische Mechaniker Pey'j, später der Iris-Soldat Double-H. Die Begleithelden werden vom Computer gesteuert, laufen Jade getreu hinterher und wehren sich bei Kämpfen automatisch. Es gibt eine spezielle „Mach' mal!"-Taste, mit der ihr den Kompagnon gezielt zu einer Aktion auffordert. In Kämpfen löst man damit die Spezialattacke des Partners aus, bei gutem Timing gelingen prima Teamwork-Kombos. Lernkurve und Schwierigkeitsgrad sind sanft bis mittel; die Mischung aus Zugänglichkeit und Herausforderung ist gut abgemischt. An Speicherstationen könnt ihr (nur) drei Zwischenstände auf Memory Card festhalten. Gehen Jade alle Lebensenergie-Herzchen aus, wird sie zu Beginn des letzten Abschnitts wiederbelebt, was auch kniffligere Passagen relativ unfrustig macht.

HEINRICH LENHARDT

DETAIL-CHECK BEYOND GOOD & EVIL

Kampf der Giganten

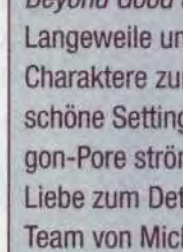
Ubisofts Innovations-Hammer gegen Nintendo-Power! Wir sagen euch, welches Action-Adventure besser ist.

BEYOND GOOD & EVIL		ZELDA: THE WIND WAKER	
GAMEPLAY	★★★★½	GAMEPLAY	★★★★★
Kämpfe: Jade agiert manchmal im Teamwork mit Begleiter, meistens reicht aber stupides Button-Behämmern.		**Kämpfe:** Bei Link ist Prügel-Intelligenz gefragt, die meisten Gegner erfordern spezielle Taktiken.	
Puzzles: Recht leichte Rätsel, am kniffligsten sind die vielen Vorbeischleich-Levels.		**Puzzles:** In bester Serientradition eine Fülle an cleveren, abwechslungsreichen Rätseln.	
Seefahrt: Mit Turbo-Boost und griffiger Steuerung bestreitet ihr kurzweilige Bootsrennen.		**Seefahrt:** Weniger Action, dafür mehr Erforschung bei den etwas langen Segeltörns.	
SPIELWELT	★★★★½	SPIELWELT	★★★★★
Charaktere: Eine schöne sympathische Heldin und bis in die letzten Nebenrollen coole Weggefährten. Gute Dialoge.		**Charaktere:** Eher wohlige Vertrautheit als prickelnde Originalität im Hause Link - trotz neuer Familienverhältnisse.	
Grafikstil: Wie ein guter Disney-Trickfilm zum mitspielen. Technisch eindrucksvoll, künstlerisch liebevoll gemacht.		**Grafikstil:** Am etwas frugalen Cel-Shading-Look scheiden sich die Geister. Aber Wind Waker versprüht ganz eigenen Charme	
Umfang: Übersichtliche Anzahl an Story-Missionen und optionalen Nebenaufgaben.		**Umfang:** Sieger nach Stunden bei der Spieldauer, hier gibt's viel zu entdecken.	
GESAMTWERTUNG	★★★★½	GESAMTWERTUNG	★★★★★

FAZIT

Zelda und BG&E sind beides geniale Spiele. Anfang März erscheint BG&E zum Preis von 30,- Euro in Europa. Dieses Schnäppchen solltet ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Heinrich Lenhardt wird viel Gutes beschert.

Beyond Good & Evil ist jenseits von Langeweile und Routine angesiedelt: Charaktere zum Verlieben, wunderschöne Settings und aus jeder Polygon-Pore strömen Inspiration und Liebe zum Detail. Lustvoll füllte das Team von Michel Ancel die fantasievolle Spielwelt mit spielerischen Zutaten einmal quer durchs Gemüsebeet. Von der clever integrierten Fotosafari über koordinierte Teamwork-Attacken bis zur Vorbeischleich-Spannung wimmelt's hier nur so vor Fun-Momenten. Ein bisschen mehr Story-Umfang und optionale Schauplätze zum Erforschen wären nett gewesen. *Beyond Good & Evil* gefällt mir stilistisch besser als das letzte *Zelda*-Abenteuer.

IMPORT-TEST
BEYOND GOOD & EVIL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Frankreich
Speichern:	55 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **bge.ubisoft.de**

Spieler **1**	Sprache **Englisch**
Termin **Anfang März**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Runde Spielegenre-Mischung**
- ⊕ **Einnehmende Story + Charaktere**
- ⊕ **Wunderhübsch durchgestylt**
- ⊖ **Spielwelt dürfte größer sein**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	88%	–%	**89%**

IMPORT USA

„Gut gelaunter **Spielideen-Rundumschlag** mit hinreißenden Charakteren und toll inszenierter Welt."

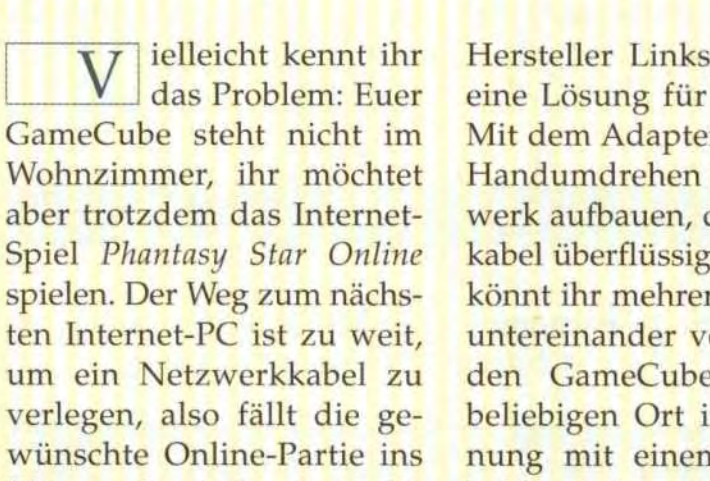
HARDWARE

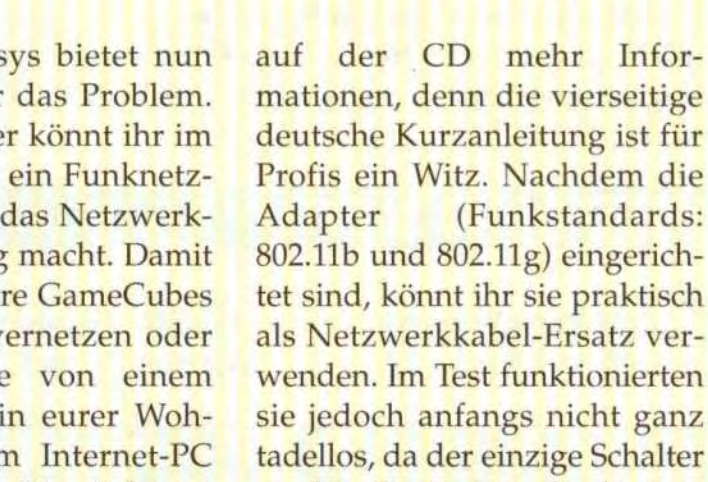
UNAUFFÄLLIG
Mit diesen Adaptern braucht ihr keine lästigen Netzwerkkabel mehr.

Wireless-G Game-Adapter

NETZWERK **Endlich könnt ihr mit dem GameCube auch ohne Netzwerkkabel online spielen!**

Vielleicht kennt ihr das Problem: Euer GameCube steht nicht im Wohnzimmer, ihr möchtet aber trotzdem das Internet-Spiel *Phantasy Star Online* spielen. Der Weg zum nächsten Internet-PC ist zu weit, um ein Netzwerkkabel zu verlegen, also fällt die gewünschte Online-Partie ins Wasser. Logisch, dass die wenigsten Leute Lust haben, zehn oder mehr Meter Netzwerkkabel durch die Wohnung zu verlegen oder Löcher dafür zu bohren. Schade, denn internetfähige Spiele wie *Phantasy Star Online* oder Netzwerkspiele wie *Mario Kart* sind stark im Kommen. Der Hardware-Hersteller Linksys bietet nun eine Lösung für das Problem. Mit dem Adapter könnt ihr im Handumdrehen ein Funknetzwerk aufbauen, das Netzwerkkabel überflüssig macht. Damit könnt ihr mehrere GameCubes untereinander vernetzen oder den GameCube von einem beliebigen Ort in eurer Wohnung mit einem Internet-PC online bringen. Die Adapter müsst ihr aber zuerst mit dem PC verbinden und mit der beigelegten (leider englischsprachigen) Software einrichten. Linksys beschränkt sich dabei auf das Wesentliche und erspart euch komplizierte technische Details. Neugierige PC-Kenner finden in der ausführlicheren englischen Anleitung auf der CD mehr Informationen, denn die vierseitige deutsche Kurzanleitung ist für Profis ein Witz. Nachdem die Adapter (Funkstandards: 802.11b und 802.11g) eingerichtet sind, könnt ihr sie praktisch als Netzwerkkabel-Ersatz verwenden. Im Test funktionierten sie jedoch anfangs nicht ganz tadellos, da der einzige Schalter an den Geräten in der kurzen Anleitung schlecht dokumentiert ist – das gibt Minuspunkte. Nach drei Minuten fanden wir die richtige Schalterstellung und konnten problemlos netzwerkeln und online spielen. Die Reichweite der Adapter liegt in geschlossenen Gebäuden zwischen 25 und 50 Metern – damit könntet Ihr sogar mit dem Nachbarn rasante Netzwerk-Matches in *1080° Avalanche* oder *Kirby's Air Ride* starten. Der Anschluss an ein bestehendes PC-Funknetzwerk mit nur einem Adapter erwies sich im Test als aufwendig: Erst nach ausführlicher Lektüre der (ebenfalls englischen) Anleitung auf der CD weiß der PC-Kenner halbwegs Bescheid. Hier geht die Einsteigerfreundlichkeit leider zulasten der Funktionalität. Schade eigentlich. Fazit: Der Wireless-G Game-Adapter von Linksys ist mit je 110 Euro zwar sehr teuer, aber auch sehr empfehlenswert. Lediglich die viel zu kurz geratene und unpräzise deutsche Anleitung schwächt die Empfehlung ab. **(bh)**





PC-KONFIGURATION **Über einfache Menüs müsst ihr die Funknetzwerk-Adapter vor dem Einsatz am PC einstellen.**

TEST
WIRELESS-G GAME-AD.

Typ:	Funknetzwerk
Hersteller:	Linksys
Info-Telefon:	0800-1013311
Internet:	www.linksys.de
Preis:	Ca. € 110,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ⊕ Leichte Installation
- ⊕ Hohe Reichweite
- ⊖ PC zur Konfiguration benötigt
- ⊖ Sehr kurze deutsche Anleitung

GESAMTWERTUNG
GUT

Advance Game Port

ZUBEHÖR **Game-Boy-Spiele auf dem GameCube – kein Problem!**

Originales GameCube-Zubehör ist teuer. Wenn ihr zum Beispiel Game-Boy-Advance-Spiele nicht nur auf dem Handheld, sondern auch auf dem GameCube spielen wollt, dann kamt ihr bisher nicht am Game Boy Player (www.amazon.de, ca. € 55,-) vorbei. Bigben Interactive hat jetzt eine etwas günstigere Hardware-Lösung im Angebot: den Advance Game Port (AGP). Für € 35,- bekommt ihr eine kleine Docking-Station mit einem Steckplatz für ein GBA-SP-Spiel, eine Start-CD und eine deutsche Anleitung. Die Station wird kurzerhand per Speicherkarten-Slot mit dem GameCube verbunden. Jetzt müsst ihr nur noch eine CD einlegen und schon könnt ihr GBA-Spiele in Farbe und mit Originalsound auf dem Fernseher spielen. Die Bild- und Tonqualität ist gut und kann mit Nintendos Game Boy Player durchaus mithalten. Allerdings hat der AGP auch einige offensichtliche Mankos. Beispielsweise arbeitet er ausschließlich mit GBA-Spielen zusammen. Vor älteren Game-Boy-Spielen kapituliert das System. Da die Spiele nur als Emulation auf dem GameCube laufen, ruckeln aufwendigere 3D-Spiele wie *Duke Nukem Advance* oder *Crazy Taxi* besonders stark. Fans von *Pokémon*, *Zelda* oder anderen genügsamen 2D-Spielen finden in dem AGP jedoch eine praktische und günstige Alternative zu Nintendos Game Boy Player. Eine hundertprozentige Kompatibilitätsgarantie gibt der Hersteller zwar nicht, im Test mit 15 aktuellen Titeln liefen allerdings alle Spiele. **(bh)**

20 EURO GESPART
Nintendos Game Boy Player ist etwas teurer.

TEST
ADVANCE GAME PORT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	€ 35,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Günstiger als Game Boy Player
- ⊖ Spielt keine alten Game-Boy-Spiele
- ⊖ Streckenweise langsam
- ⊖ Start-CD ohne robuste Hülle

GESAMTWERTUNG
GUT

Bernd Holtmann
fragt sich, was ihr euch wünscht.

Kino in der Tasche

In Fernost liegt das Gerät bereits im Handel, in Deutschland ist der GBA SP Movie Player noch nicht einmal angekündigt. Die Cartridge bietet Platz für eine Compact-Flash-Speicherkarte und spielt Filme auf dem Farbdisplay des GBA SP ab. Dem Gerät soll sogar eine PC-Software beiliegen, mit der man nicht kopiergeschützte DVDs vom PC direkt auf eine Speicherkarte speichern kann. Mit einer 128-MByte-Speicherkarte würde der GBA SP Movie Player ungefähr 70 bis 80 Euro kosten. Was haltet ihr von dieser Idee und welche coolen Hardware-Spielereien würdet ihr euch für den GBA SP wünschen? Schreibt mir doch eine E-mail an bernd.holtmann@computec.de oder per Post an die Redaktion.

GBA SP Protection Bag

ZUBEHÖR **Nicht gerade praktisch, aber stabil**

Die beste GBA-SP-Hülle ist dies leider nicht. In der silbernen Box befindet sich eine transparente Plastikhalterung für den Handheld. Das ist zwar auf den ersten Blick eine gute Idee, denn der Game Boy Advance SP passt so fast perfekt in die Halterung, ohne herauszufallen. Diese Tatsache birgt allerdings auch zwei Probleme. Um das Gerät auszuschalten oder das Spiel zu wechseln, müsst ihr das Gerät aus der Tasche nehmen. Außerdem könnt ihr keine alten Game-Boy-Spiele zocken, wenn ihr den GBA SP in der schützenden Umgebung aufheben wollt – die alten Module sind zu lang für die Protection Bag. Die Verarbeitung ist zwar robust, aber nicht besonders gut. Bereits nach einigen Tagen verliert die silberne Beschichtung ihren Glanz. Fazit: Für fünf Euro sicherlich keine schlechte Investition, allerdings solltet ihr den GBA nicht in die Plastikhülle schieben, sondern einfach nur in die Hülle legen. **(bh)**

SCHADE
Steckt der GBA SP in der Hülle, könnt Ihr nicht spielen.

TEST
GBA SP PROTECTION BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	€ 5,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Robustes Äußeres mit Reißverschluss
- ⊕ Spritzwassergeschützt
- ⊕ Günstig
- ⊖ Unpraktische Plastikhülle im Inneren

GESAMTWERTUNG
OK

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

LADENHÜTER
Gab es zu wenig Werbung für sexy Vanessa?

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Zensiert

Hallo Redaktion!
Die aktuelle Leserbriefseite ist interessant wie lange nicht mehr. So bin ich nicht einer Meinung mit „Jesse Blue". Natürlich gehören „Ab 18"-Spiele nicht ins Kinderzimmer und sicherlich ist Zensur oft ärgerlich – aber einfach nur einen Personalausweis vorzeigen zu müssen, reicht nicht. Denn jeder kennt irgendwen über 18, sei es ein unwissendes Elternteil, der wohlwollende Bruder oder jemand aus dem Freundeskreis. Am sinnvollsten erscheinen mir Modifikationen. Es muss ja nicht so sein, dass Zombies blinken und sich in virtuelles Nichts auflösen: „Schweiß" statt Blut oder die angeblichen Androiden aus *Command & Conquer* sind gute Beispiele für unaufdringliche Zensur, die den Spielspaß nicht besonders einschränken. Dass ein Verbot von gewalttätigen Spielen mehr Gewalt hervorbringen würde, lässt sich beim besten Willen nicht belegen, in den Jahrzehnten vor der Einführung der Videospiele gab es auch nicht mehr Gewalt als jetzt. Irgendwie erinnert mich die Diskussion an die Drogenlegalisierungs-Debatte. Wer es praktiziert, ist dafür, der Rest ist dagegen. Die einzige Möglichkeit, Gewalt und Abstumpfung (und im Übrigen auch Drogenmissbrauch) zu unterbinden, ist und bleibt nun einmal eine gute Erziehung, aber da sage ich ja nichts Neues. Wobei gute Erziehung nicht als „konservative", „christliche" oder „autoritäre" Erziehung missverstanden werden darf, wichtig ist eigentlich nur, dass Werte wie Toleranz und das Achten von fremdem oder öffentlichem Eigentum ausreichend vermittelt werden. Martin fragt, warum Nintendo auch für Spiele fernab von *Mario* und *Zelda* werben soll. Einige Spiele reichen ja durchaus an die Qualität dieser Spiele heran. Außerhalb von Videospielzeitschriften sehe ich in der Tat kaum Werbung für andere GameCube-Spiele, obwohl man die Zielgruppe damit nicht unwesentlich vergrößern könnte. Man stelle sich einfach mal einen *P.N.03*-Werbespot oder Plakatwerbung für *F-Zero GX* (im Umfang der *NfS: Underground*-Werbeaktion) vor. Damit könnte man einiges erreichen.

MICHAEL HEIDE

„Gewalt zu unterbinden geht nur über Erziehung!"

Glücklich

Hallo N-ZONE!
Mich nervt es zurzeit total, dass sich in den Leserbriefen immer Leute über den GameCube beschweren. Zumal diese Leute nicht verstehen, dass das „Verramschen" des GameCube für 99 Euro Kundenbindung heißt. Wer einen Cube hat, kauft Spiele und hat dabei die Wahl unter 180 Spielen. Wobei ich diese Zahl bezweifle, denn ich lese ebenfalls die Konkurrenz. Und in acht Ausgaben Konkurrenz und vier Ausgaben N-ZONE kommen viele Spiele zusammen! Gegen ein *Moto GP 2*, *Fable* oder *Doom 3* auf dem GameCube hätte ich aber nichts einzuwenden. Aber gegen das ständige Meckern der „Opfer der modernen Kommerz- bzw. Mainstream-Welt" sehr wohl. Ich habe gar nichts zu meckern und bin mit dem GameCube wunschlos glücklich – dank zahlreicher Exklusivtitel wie der *Resident Evil*-Serie, *Metroid Prime*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Zelda*, *Mario*, *F-Zero GX*, *Viewtiful Joe* und *Rebel Strike* sowie einmaliger Extras wie dem Game Boy Player oder der GameCube-GBA-Verlinkung.

FELIX

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Capcom:
Am 27. Januar veranstaltete Capcom ein spezielles Event zu *Killer 7* und *Resident Evil 4*. Leider lag der Termin nach unserem Redaktionsschluss, sodass wir euch erst in der nächsten Ausgabe mit den neuesten Infos versorgen können. Wer aber schon mal vorab einige Details wissen möchte, der sollte in unserem Themenchat am 4. Februar um 16 Uhr vorbeischauen.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 18. Februar um 17 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

INFO NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *XIII* für den GameCube darf sich nun Tobias Kleiner aus Triften freuen.

Auch im Februar könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Super Mario Sunshine* für den GameCube. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 7. Februar. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen. COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Verlinkung?

Hi,

1. Ich finde die Nintendo-Titel (*Mario, Zelda, Mario Party* ...) wirklich alle genial! Man sollte sie aber in regelmäßigen Abständen, z. B. alle zwei bis drei Jahre, veröffentlichen. Ansonsten quetscht man die Spiele zu sehr aus. Denn nicht mal Mr. Miyamoto hat ewig Ideen.

2. Im Grunde ist die Game-Boy-Advance-GameCube-Verlinkung nur für Freaks geeignet! Das ist ein, zwei Tage lang ganz nett, aber dann wird's langweilig. Es bietet einfach keine wirkliche Innovation.

3. Ob ich online spielen würde? Ich werde mir das alles erst einmal anschauen. Und man sollte dafür Werbung machen. Denn wenn es keiner benutzt, weil es keiner kennt, dann ist es ja nutzlos. Interessant ist es schon und *Mario Kart* online zu spielen, ist eine wirklich nette Vorstellung.

ANONYM

Tach N-ZONE!

Ich finde es sehr gut, dass der Cube nur noch 99 Euro kostet. Damit steigen die Verkäufe und es gibt mehr Spieler. Hoffentlich werden die Entwickler wieder mehr auf den GameCube aufmerksam und schicken ihre Spiele noch auf den Cube. Natürlich freue ich mich, dass Nintendo seine Sprösslinge (*Mario, Metroid, Zelda* & Co.) noch für den Cube entwickelt. Schade wäre es, wenn dann nichts mehr für die Nachfolge-Konsole übrig bliebe. Ich finde die Verlinkung mit dem GBA total unnötig. Ich nutze sie nicht, weil ich sie nicht brauche. Ich finde das Warp-Pipe-Schema nicht so toll, denn das ist nicht von Nintendo und muss extra am PC angeschlossen werden. Es wäre eh besser, wenn Nintendo das selber in die Hand nähme und es nicht andere Firmen überließe. Vielleicht würde sich Nintendo wundern, wenn dann doch alle auf Internet setzen.

NGC-GAME-FREAK

Hallo N-ZONE-Team!

Jetzt muss ich auch mal meine Meinung zu der Connectivity abgeben.

Ich finde, dass Nintendo diese Verbindung überschätzt. Denn sonderlich viel bringt die auch nicht. Ich nutze sie nur bei *Metroid Prime, Zelda* und *Splinter Cell.*

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Zu hart?

Was hältst du vom Schwierigkeitsgrad von *F-Zero GX*?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Welche Spiele von 2004 interessieren euch?"

Luckyklund — Welche Spiele von 2004 interessieren euch?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 18.04.03
IP : 62.167.207.107
Gepostet: 17.12.03 13:51

Mich nimmt das mal wunder. Im Januar is ja nichts los aber dann....

Sphinx und die verfluchte Mumie ?/ -
Final Fantasy: Crystal Chronicles (-)
Metal Gear Solid: Twin Snakes -
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow -
Tak und die Macht des Juju ?/-
Beyond Good and Evil ?/-
Prince of Persia: Sands of Time ?/-
Resident Evil 4 (-)
Star Fox Armada +
Metroid Prime 2 +
Pikmin 2 (-)
Star Fox Adventures 2 +
Super Mario 128 +
Legend of Zelda: Wind Waker 2 +
Knights of the Temple ?/-
Paper Mario (-)

Die mit + werd ich mir bestellen.
Die mit - ersteigern
Die mit ? weiss ich nich
Die mit (-) werd ich vielleicht ersteigern oder bestellen.

Was meint ihr? Das sind ja sehr viele....

Falls es diesen Thread schon gab: El_Cappitan hat es mir erlaubt.

Was is eigentlich mit Eternal Darkness 2? Wird es das geben?

EU-Fan — AW: Welche Spiele von 2004 interessieren euch?

Rang: ▲

am meisten Star Fox 2 und goblin Commander

MeepMeep — AW: Welche Spiele von 2004 interessieren euch?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 01.12.02

MGS Twin Snakes und Paper Mario werd ich mir auf jedenfall Kaufen wenn se drausen sind .

Krumkalunga — AW: Welche Spiele von 2004 interessieren euch?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 22.06.03
IP : 81.6.12.213
Gepostet: 17.12.03 21:18

ich werd mir nicht viel in dem jahr kaufen.
ausser ich brauche mal für wenig geld ein game eines generes den ich gamer will. im september wollte ich umbedingt ein renngame. hab mir dann für 30 Fr. Wave Race gekauft. ein guter ersatz für so wenig geld...

Harry_Tipper — AW: Welche Spiele von 2004 interessieren euch?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.01.03
IP : 217.234.98.134
Gepostet: 17.12.03 21:48

Für GameCube:

Zelda WW 2 (wenns 2004 kommt *hoff*)
Mario Golf
Mario Party 6
Geist (ma schauen wie es wird)

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. Das Gameplay der *Resident Evil*-Serie ist mittlerweile etwas angestaubt. Welche Änderungen wünscht ihr euch? Soll die Steuerung überarbeitet werden? Wollt ihr die angekündigte freie Kamera? Sagt uns eure Meinung!
2. *World Racing* bringt Ende Januar frischen Wind ins Rennspiel-Genre. Werdet ihr euch den Titel kaufen? Gibt es genügend Rennspiele auf dem GameCube? Was meint ihr?
3. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* gehört zu den am heißesten erwarteten Titeln des Jahres. Auch bei euch? Kennt ihr das Original schon und denkt trotzdem über den Kauf des Remakes nach?

Leser fragen, N-ZONE antwortet

SAMMLUNG Die Videospiel-Collection von Frank Sprave aus Bad Oeynhausen. Könnt ihr das überbieten? Dann schickt uns auch euer Foto.

Diverses

Tagchen N-ZONE!
Dies ist mein erster Leserbrief an euch. Da ihr eh schon genug eingeschleimt werdet, komme ich direkt zu meinen Fragen:
1. Was soll eigentlich PAL-Update bedeuten?
2. Wird die *Zelda Collector's Edition* getestet?
3. Wann erscheinen folgende Spiele: *Harvest Moon*, *Beyond Good & Evil*, *Pokémon* (alle drei), der echte *Zelda*-Nachfolger und *Geist*?
4. Wird *Pro Evolution Soccer 3* für den GameCube erscheinen?
5. Würde sich für mich als *Mario Party 4*-Besitzer *Mario Party 5* lohnen?
6. Wird es bald auch ein *Conan*-Spiel (Anime, nicht dieses seltsame Prügelspiel) geben?
7. Welches Fußballspiel ist eigentlich eurer Meinung nach das beste?
Das war's auch schon.

ANONYM

N-ZONE: *1. „PAL-Update" bedeutet, dass wir von manchen Spielen, die wir bereits im Import-Test hatten, nur noch ein kleines Update liefern, um euch mitzuteilen wie die PAL-Anpassung und die Lokalisation gelungen ist. Wichtige Titel erhalten bei uns aber nach wie vor einen ausführlichen Import- und PAL-Test.*
2. Nein. Da man diese Disc nicht regulär kaufen kann und es sich zusätzlich um ältere Klassiker handelt, die man mit heutigen Spielen nicht fair vergleichen kann, haben wir von einem Test abgesehen.
3. Harvest Moon erscheint am 26. Februar, Beyond Good & Evil im März. Pokémon Channel soll im April erscheinen. Zum Zelda-Nachfolger und Geist gibt es noch keine Termine, aber wir halten euch auf dem Laufenden. Außer in unserem Spiele-Lexikon kannst du die Erscheinungstermine von Spielen auch auf unserer Website unter www.n-zone.de nachlesen.
4. Leider sieht es momentan nicht danach aus.
5. Das ist schwierig zu beantworten. Im Grunde handelt es sich bei Mario Party 5 um das regelmäßige Mario-Party-Update. Wir würden dir empfehlen, das Spiel mal im Kaufhaus anzuzocken oder für einen Tag aus der Videothek auszuleihen. Dann kannst du immer noch entscheiden, ob sich für dich der Kauf lohnt.
6. Nein, bislang ist nur das Conan-Spiel von TDK in der Mache.
7. Auf dem GameCube favorisieren wir World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution, welches aber nur in Japan erhältlich ist. Nur wenige Prozentpunkte dahinter rangiert das hierzulande beste Fußball-Spektakel FIFA Football 2004 von Electronic Arts.

Mega Man

Hallo N-ZONE-Team!
Ich bin kürzlich auf der Internetseite von Capcom auf eine *Mega Man Collection* für den GameCube gestoßen. Dort waren die NES-Spiele *Mega Man 1* bis *8* sowie zwei nie veröffentlichte Spiele enthalten. Allerdings handelte es sich um die US-Version. Wird das Spiel auch in Europa erscheinen?

ACHIM TILLMANN

N-ZONE: *Eine kurze Nachfrage bei Capcom ergab, dass die Mega Man Anniversary Collection leider nicht hierzulande erscheinen wird. In den USA wird die Collection für PlayStation 2 und GameCube herauskommen. Sobald die Collection dort im Frühjahr 2004 veröffentlicht wird, kannst du allerdings mal im europäischen Ausland, wie zum Beispiel Großbritannien, nachforschen. Denn dort soll die Mega Man Anniversary Collection sehr wohl verkauft werden.*

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 74) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler weiter.

Wie sieht es mit *Galleon* aus? Tom, Bochum
Andé Hütten, PR Manager Avalon Interactive:
Zurzeit laufen einige wegweisende Gespräche zu diesem Titel, die darüber entscheiden werden, über welchen Publisher Galleon in Zukunft vertrieben wird. Nach unserem derzeitigen Kenntnisstand ist aber noch keine Entscheidung darüber gefallen, ob dieser Titel für den GameCube veröffentlicht werden soll oder nicht.

Diskriminierend

Hallo N-ZONE-Team!
Ich wollte euch fragen, ob ihr wisst, ob man auf dem deutschen Game-Cube ausländische (japanische) Spiele spielen kann. Auf dem Game Boy Advance geht es.

EURE TREUE LESERIN MASUMI

N-ZONE: *Das geht nicht ohne weiteres. Denn Nintendo hat in den GameCube eine regionale Sperre eingebaut, um die Märkte besser kontrollieren zu können. Das bedeutet, dass japanische Spiele nur auf japanischen GameCube-Geräten funktionieren, amerikanische Spiele nur auf amerikanischen GameCubes und PAL-Spiele nur auf PAL-GameCubes. Allerdings gibt es eine relativ simple Möglichkeit, diese Sperre zu umgehen. Dazu musst du dir nur den Freeloader von Datel (etwa 30 Euro) oder das Action-Replay von Bigben (etwa 40 Euro) zulegen. Hiermit kannst du viele Import-Spiele auch auf deinem PAL-GameCube abspielen. Im Fall von F-Zero GX hat Nintendo aber zum Beispiel bereits einen Weg gefunden, den Freeloader wieder auszuhebeln. Nichtsdestotrotz haben bei uns ansonsten alle Import-Spiele auch anstandslos auf dem hiesigen GameCube funktioniert. Falls dies einmal nicht der Fall sein sollte, dann informieren wir darüber in unseren Import-Tests. Denn in der Regel testen wir bei jedem Spiel, ob es auch mit dem Freeloader funktioniert.*

Fälschung?

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich bin ein begeisterter Leser eurer Zeitschrift. Normalerweise lasse ich mich nicht von schlechten Fälschungen (z. B. dem Nintendo Nexus) schocken.
Jetzt ließ sich aber wieder etwas sehr Merkwürdiges im Netz finden. Alle Welt spekuliert ja, was für ein neues Produkt Nintendo auf der E3 präsentiert. Das, was man hier sieht, scheint revolutionär, ist aber doch wohl eine Fälschung, oder?
PS: Nintendo rules!

FLORIAN

N-ZONE: *Wie du schon richtig vermutet hast, ist auch dieses Bild nur eine Fälschung. Aber es ist schon erstaunlich, wie kreativ manche Leute sind. Nichtsdestotrotz bleibt wohl ein Gerät, das tragbar ist, GameCube- und Game-Boy-Advance-Spiele abspielt und analoge Controll-Sticks bietet, erst einmal nur ein Spielertraum. Aber auch wir sind sehr gespannt, welch „revolutionäres" Spiele-Gerät Nintendo auf der E3 vorstellen will.*

Keine Videos?

Hi N-ZONE!
Also ich hab zwei Fragen:
1. Warum gibt es nicht mehr von solchen Sammlerdiscs wie die von *Zelda*? Man könnte doch zum Beispiel eine Disc herausbringen mit allen *Donkey Kong* oder *Mario*-Titeln.
2. Warum gibt es (wenn Demos aus Kostengründen nicht machbar sind) keine Videos zu getesteten Titeln auf einer beigelegten CD? Dadurch würde der Leser einen noch besseren Einblick in das Spiel bekommen.

TORBEN

N-ZONE: *1. Nintendo bringt diese Sammlerdiscs, um die Verkäufe anzukurbeln, was bisher auch immer vortrefflich gelungen ist. Es ist also durchaus wahrscheinlich, dass Nintendo noch ein paar dieser Bonus-Discs bei passenden Spielen veröffentlicht. Bislang ist allerdings nichts angekündigt. 2. Auch wir würden gerne einen Datenträger der N-ZONE beilegen, doch derzeit rentiert es sich einfach nicht. Wenn du dir allerdings einen Eindruck deiner Lieblingstitel holen magst, dann kannst du auch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de nachschauen. Dort bieten wir neuerdings zu immer mehr Spielen Videos vom Gameplay und Zwischensequenzen an. Du musst dich lediglich auf unserer Internetseite anmelden, das ist allerdings vollkommen kostenlos.*

Poetisch

Nintendo – dort sitzen nur Multitalente,
hoffentlich gehen diese niemals in Rente!

Manche finden Nintendo bieder,
doch mich begeistern sie immer und immer wieder!

Seit 115 Jahren gibt es sie bisher,
ich hoffe, es werden noch viele mehr!

Spiele wie Zelda: The Wind Waker,
die waren doch echte Chart-Breaker!

Oder Mario Kart: Double Dash!!,
das ist der absolute Multiplayer-Flash!!

Keine Frage, Nintendo ist brillant,
und hat mit dem genialen Game-Cube alles in fester Hand!

Hunderte von Stunden habe ich mit ihren Spielen schon vor dem Bildschirm verbracht,
und es hat immer jede Menge Spaß gemacht!

Für Nintendo würde ich durch Feuer und Flamme gehen,
ich hoffe, sie werden immer für gigantischen Spielspaß stehen!

HERZLICHST EUER BEGEISTERTER
LESER MARIO SCHMITZ

NACHFOLGER?
Nein, bei diesem Bild handelt es sich nur um eine Fälschung.

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE startet mit Volldampf in die ersten Monate des neuen Jahres und spendiert euch neben einem Interview mit Warren Spector Vorschau-Berichte zu Star Wars Battlefront, Knights of the Temple und Mafia. Im Testcenter stehen das GTA Doppelpack, James Bond 007: Alles oder Nichts und Sphinx auf dem Prüfstand. Abgerundet wird die Ausgabe mit der Lösung zu Baldur's Gate: Dark Alliance und den Kurztipps zu Battlestar Galactica. Mit DVD! Im Handel!

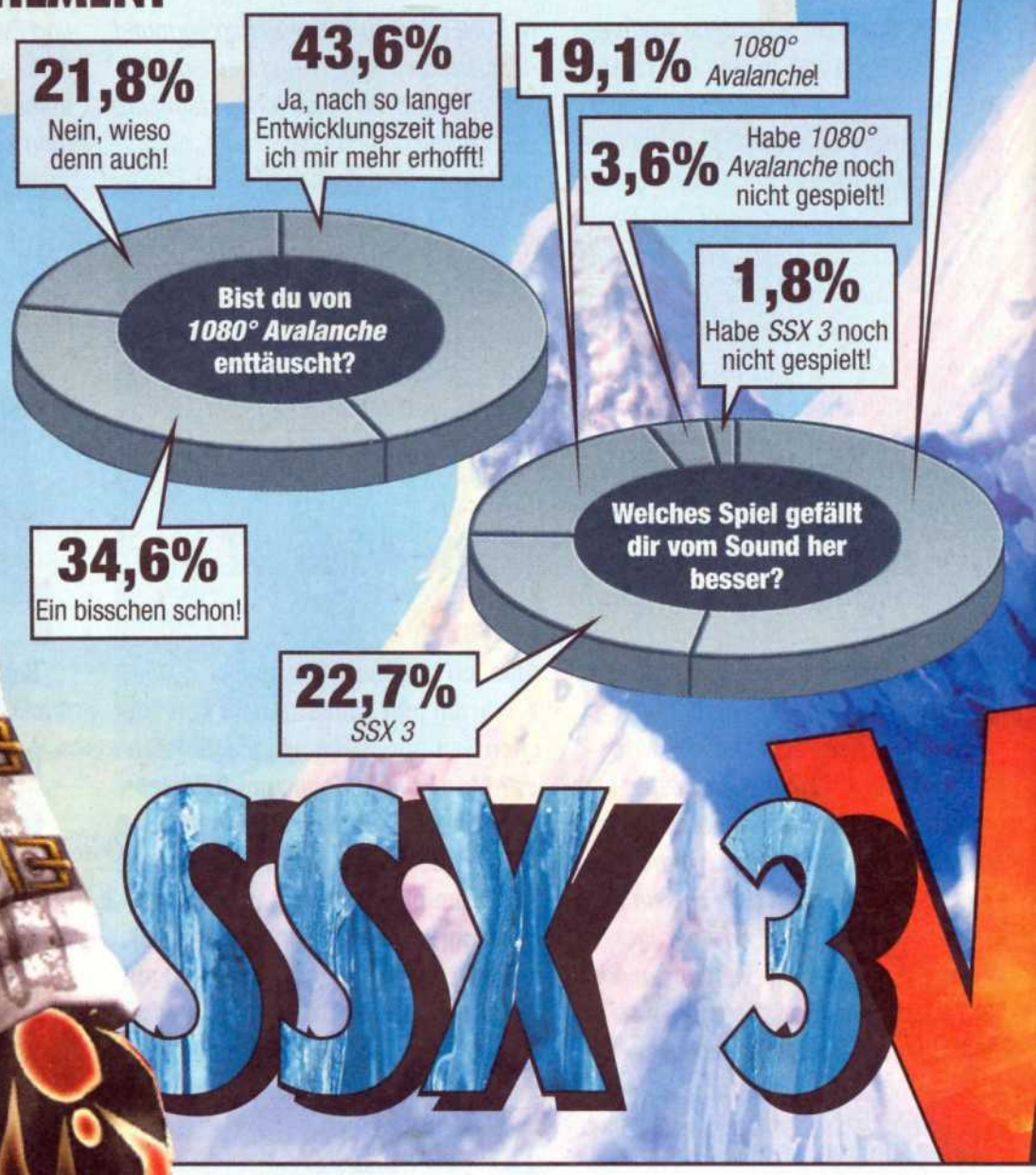
PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Sein Name ist Bond, James Bond! Die PLAYZONE 02/2004 präsentiert euch eine ausführliche Bond-Sonderbeilage mit allen Infos zum Agenten-Spektakel! Darüber hinaus erfahrt ihr welches die besten Spiele des Jahres 2003 und die Highlights von 2004 sind. Außerdem erfahrt ihr Details zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow, DRIV3R und Rainbow Six 3. Getestet wurden unter anderem Max Payne 2, Gran Turismo 4 Prologue, Onimusha Buraiden und R: Racing. Inklusive DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU [illegible]THEMEN!

SSX 3 tritt gegen 1080° Avalanche an. Bei euch müssen sich **beide beweisen!**



Nach der finalen Auswertung unserer Umfragen zu den beiden Trendsport-Konkurrenten war eines ganz klar zu sehen: Beide Titel haben auf dem GC bereits eine eigene Fangemeinde. Auf unsere Fragen habt ihr, zu unserer Überraschung, beide Titel im gleichen Maße positiv bzw. negativ bewertet, obwohl in der Testphase eindeutig das Electronic-Arts-Produkt die Nase vorne hatte. Da nicht nur das reine Fahrvergnügen im Vordergrund steht, sondern auch eine facettenreiche Auswahl an

Fans von *SSX 3* sind von der Grafik einfach nur begeistert. 34,2 % finden sie einfach super. 15,8 % sind von den Ruckeleinlagen genervt. Bessere technische Leistungen sind 15,8 % der Spieler vom GameCube gewohnt. Absolut überrascht waren wir von den restlichen 34,2 %. Die haben nämlich angegeben, dass *1080° Avalanche* besser aussieht als *SSX 3*. In der Nintendo-Ecke finden 31,4 % die Grafik von *1080° Avalanche* einfach super. 21,6 % – und somit auch nicht gerade wenige – stören sich an der instabilen Bildwiederholungsrate. 31, 4 % haben auch schon Besseres an grafischer Leistung gesehen. Und wieder überraschend ist die Angabe von nur 15,6 %, dass *SSX 3* besser aussieht als *1080° Avalanche*. Wir hätten hier mit mehr gerechnet.

NÄCHSTES

FEEDBACK-THEMA:

True Crime: Streets of L.A.

Auf der PlayStation 2 konnte die GTA-Reihe von Take 2 bereits eine Menge Lob und tolle Kritiken einheimsen. Nur leider waren die Action-Titel bisher Sony- und PC-exklusiv. Doch dank Activision bekommen seit kurzem auch GC-Zocker die Gelegenheit, das Gesetz zu wahren oder zu einem bösen Cop zu mutieren. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch True Crime: Streets of L.A. gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Trendsportspiele müssen neben toller Grafik und gutem Sound auch einen großen Umfang bieten. 35,1 % sind mit dem Umfang von *SSX 3* auf jeden Fall zufrieden. 13,5 % finden, es könnten ein paar Strecken mehr sein. Genauso viele hätten gerne mehr freischaltbare Goodies gesehen. Und immerhin noch 37,9 % hätten sich über mehr Umfang in allen Bereichen gefreut. *1080° Avalanche* kann in diesem Bereich nicht mit *SSX 3* mithalten. Dennoch sind 14,3 % der *1080° Avalanche*-Spieler auf jeden Fall mit dem Umfang zufrieden. Mehr Strecken wurden von 11,8 % gefordert und mehr Fahrer wären auch bei 12,6 % gern gesehen. 10,1 % hätten sich mehr freischaltbare Goodies gewünscht. 51,2 % hätten sich mehr von allem gewünscht.

Welche Wertung würdest du *1080° Avalanche* geben?

Über 95 %	9,5 %
90 - 95 %	7,9 %
85 - 89 %	30,2 %
80 - 84 %	20,6 %
75 - 79 %	7,9 %
70 - 74 %	3,2 %
Unter 70 %	20,7 %

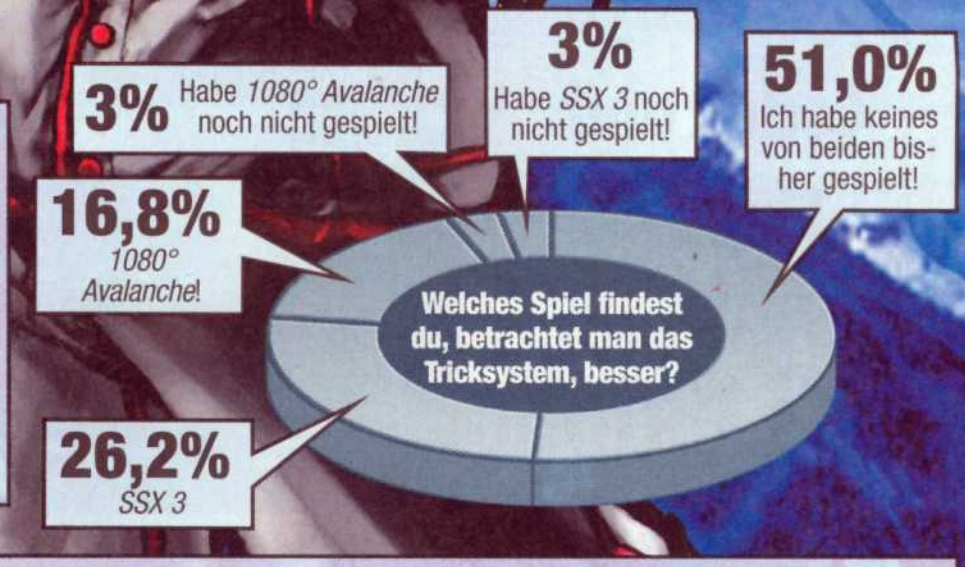
Welche Wertung würdest du *SSX 3* geben?

Über 95 %	6,9 %
90 - 95 %	19,6 %
85 - 89 %	43,1 %
80 - 84 %	10,8 %
75 - 79 %	2,9 %
70 - 74 %	0,0 %
Unter 70 %	16,7 %

Unseren Favoriten kennt ihr ja schon.
Aber wie sieht es bei euch aus!?

1080° AVALANCHE

Tricks, waren wir auf eure Ansichten gespannt, die das Tricksystem betreffen. Dieses wirkt bei beiden eurer Meinung nach am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig. Zu gleichen Teilen fielen die Angaben zur Genialität des jeweiligen Tricksystems aus. Überraschenderweise findet knapp ein Drittel aller Befragten das Tricksystem der Konkurrenz besser. Einzig und allein in Sachen Ausstattung und Umfang mussten selbst Fans von *1080° Avalanche* sich eingestehen, dass hier EAs *SSX 3* eindeutig mehr zu bieten hat.

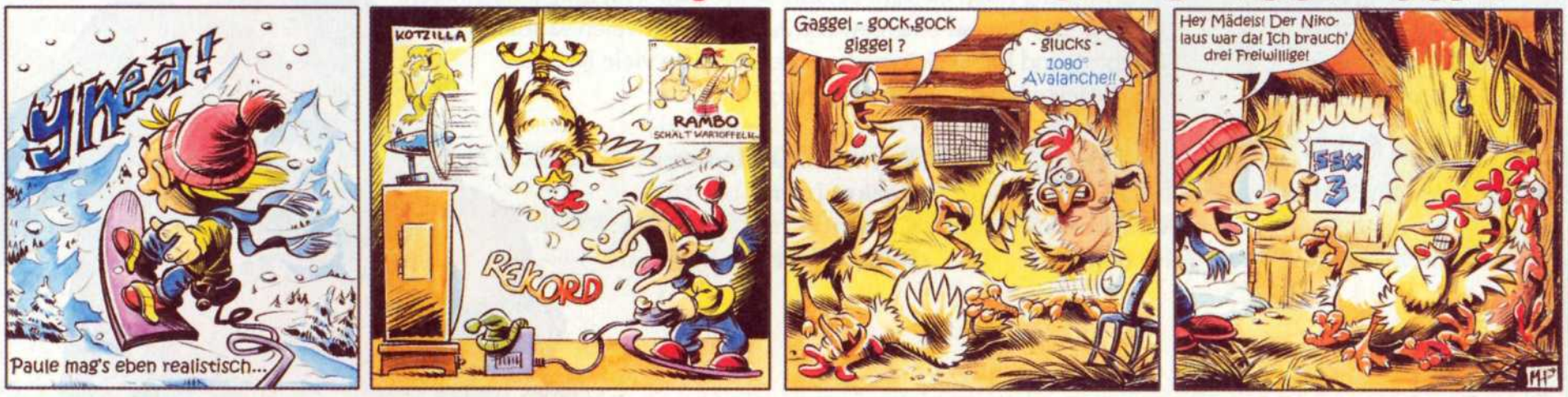


COMIC von MATHIAS HEINS

Minimalistisches Snowboarden!

Paule Paddle macht sich seinen ganz persönlichen Snowboard-Urlaub!

PAULE PADDLE in "Wie eine weiße Feder im Wind" oder: "gluck-goohg-gack-giggel"



CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Schummelt, was das Zeug hält! Auf den folgenden drei Seiten findet ihr wie gewohnt **jede Menge Codes und Tipps**. Viel Spaß!

Gladius

ITEMS ERSCHUMMELN Ab sofort haben eure Gegner nichts mehr zu lachen.

TIPP **Schnappt euch alle Items!**

Wenn ihr wollt, könnt ihr euch für das barbarische Spektakel von Lucas Arts noch ein bisschen besser wappnen. Reißt euch dazu einfach sämtliche Items unter den Nagel oder verschafft euch einen besseren Einblick ins Spielgeschehen. Dazu müsst ihr lediglich während des Spiels folgende Anweisungen ausführen:

Charaktere mit allen Items ausstatten:
Während ihr die linke Schultertaste haltet, müsst ihr rechts, runter, links, rauf und viermal links drücken. Danach lasst ihr die linke Schultertaste los, haltet dann die rechte Schultertaste und drückt dreimal nach oben.

Allerorts frei bewegliche Kamera:
Während ihr die linke Schultertaste gedrückt haltet, müsst ihr rauf, links, runter, rechts, viermal links und viermal rauf drücken.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

TIPP **Schaltet vier weitere Minispielchen frei.**

Neben unendlich viel Witz und Charme bieten euch die beiden Kumpels Rayman und Globox auch einige Minispielchen. Wer diese bislang noch nicht zu Gesicht bekam, sollte dies schleunigst nachholen. Dazu müsst ihr nur eine gewisse Anzahl an Juwelen sammeln. Nachfolgend haben wir euch aufgelistet, wie viele Klunker für die jeweiligen Spielchen benötigt werden:

1.000:	**Rayman 2D Madness**
3.000:	**Racket Jump**
4.000:	**Crush**
6.000:	**Razzof Circus**

INFO **N-ZONE-HELPLINE**

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tony Hawk's Underground

CHEATCODE Die Überflieger Tony & Co.

Hoch hinaus wollen ja die meisten. Zumindest in Tonys fünftem Auftritt steht diesem Ziel nichts mehr im Weg. Macht einfach von einer kleinen Schummelei Gebrauch und schon werden eure Sprünge erheblich spektakulärer. Wählt dazu unter dem Menüpunkt **„Optionen"** die Cheatcodes aus und gebt **„getitup"** ein. Wenn ihr anschließend das Spiel startet und im Pausenmenü den Cheat aktiviert, gewinnen eure Sprünge mächtig an Höhe.

Viewtiful Joe

TIPP Schaltet Spielmodi und Charaktere frei!

VIEWTIFUL Die neuen Spielmodi zeigen euch, wie stark ihr wirklich seid.

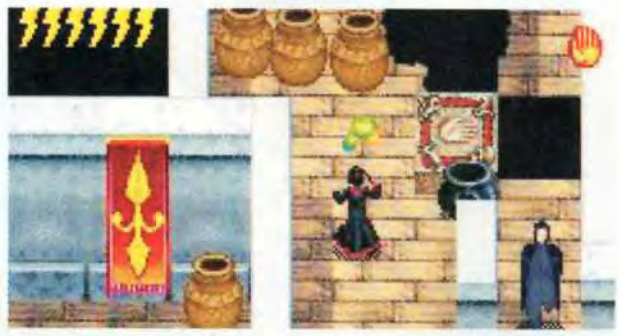
Wenn ihr den Oberbösewicht besiegt habt, könnt ihr nicht nur weitere Charaktere freischalten, sondern dürft euch auch an härteren Schwierigkeitsgraden versuchen. Die nachfolgenden Voraussetzungen müssen jedoch zuvor erfüllt sein:

V-Modus freischalten/
Video und Joe's Girl freischalten:
Adult-Modus durchzocken
Ultra V-Modus freischalten/
als Alastor spielen:
V-Modus durchzocken
Captain Blue freischalten:
Ultra V-Modus durchzocken

Harry Potter und der Stein der Weisen

TIPP Kleine Unterstützung für Rowlings beliebten Zauberlehrling.

Wer will, darf Harry mithilfe eines kleinen Tricks mit insgesamt zehn Leben ausstatten. Dazu müsst ihr lediglich beim Spielen **„Select"** und anschließend **B**, **A**, **B**, **A**, **B**, **B**, **A** und **A** drücken – schon hat der kleine Zauberlehrling eine erheblich höhere Lebenserwartung.



ZEHN LEBEN Mit diesem kleinen Trick ist Harry noch zäher als eine Katze.

Oddworld: Munch's Oddysee

CHEATCODE Verschafft euch Zugang zu sämtlichen Levels!

Wenn ihr euch die mühsame Suche nach Mudokons ersparen wollt und trotzdem jeden Level betreten möchtet, dann greift doch auf nachfolgende Codes zurück. Um sie einzugeben, wählt einfach die Option „Passwort" an. Damit's klappt, müsst ihr allerdings genau auf Groß- und Kleinschreibung achten!

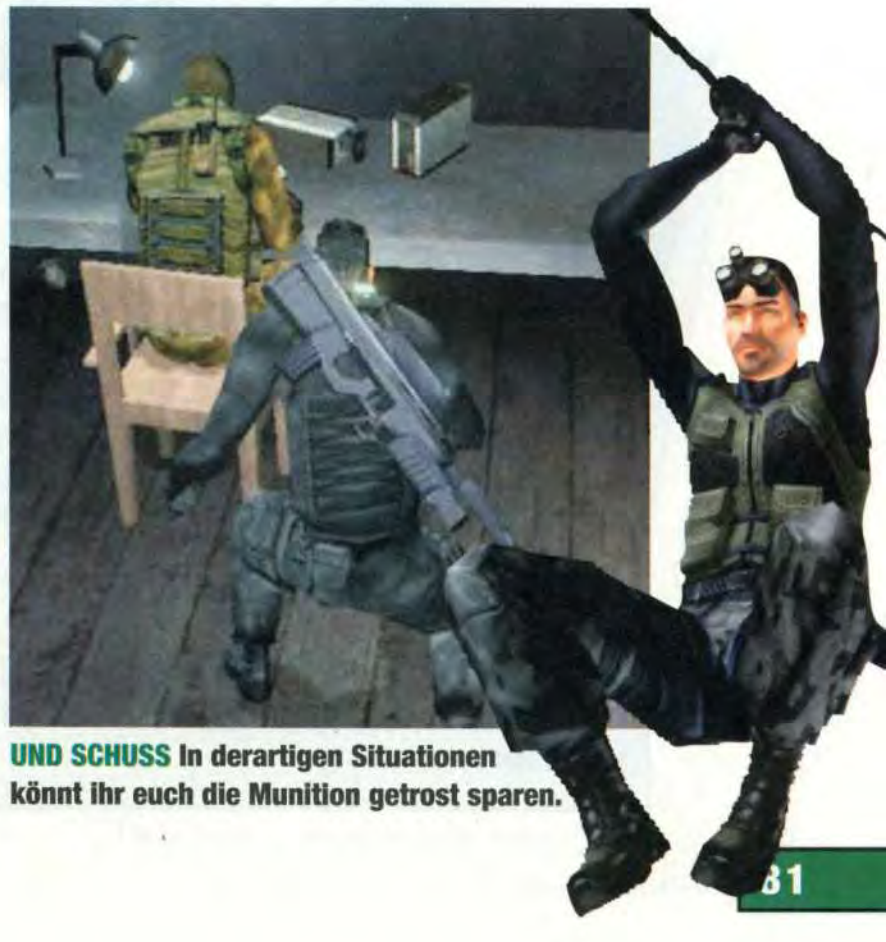
Level 2:	tDKLS60b	Level 8:	tjsFTnsH
Level 3:	s60dmgl0	Level 9:	tjsFZjnC
Level 4:	BRTv4BDc	Level 10:	B6CSpBDc
Level 5:	sFJHRv1P	Level 11:	ZPVqCtxL
Level 6:	sFMv8sxM	Level 12:	Fjq0VRTs
Level 7:	B69CMLNm	Level 13:	s6FX2GLm

EINGABE Die Codes müssen unter der Option „Passwort" eingegeben werden.

Tom Clancy's Splinter Cell

TIPP Spart Munition!

Wem kurz vor Levelende die Munition ausgeht, der ärgert sich meist grün und blau. Um das zu verhindern, hilft ein kleiner Trick. Feinde müssen ja nicht zwangsläufig ins Nirwana befördert werden, häufig reicht es aus, sie lediglich auszuknocken. Falls ihr euch also in direkter Nähe einer Wache befindet, könnt ihr diese auch mit eurer Haftkamera bewusstlos schlagen. Allerdings solltet ihr nicht vergessen, das wertvolle Gadget danach wieder einzusammeln.



UND SCHUSS In derartigen Situationen könnt ihr euch die Munition getrost sparen.

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

CHEATCODE Level frei für den plündernden Pirat Jack!

UNGEDULDIG? Dann spitzt doch mal in den letzten Level rein.

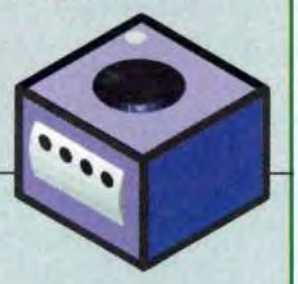
Wenn ihr euch in Jacks Rolle an die Spitze plündern wollt, können wir euch ebenfalls ein wenig unter die Arme greifen. Mit den nachfolgenden Codes stehen euch ab sofort sämtliche Levels offen. Ihr müsst lediglich zu Beginn die Option „weiter spielen" anwählen, die entsprechenden Codes eintippen und bestätigen.

Level 2:	P3YM769R?7
Level 3:	4W1DNLGKYX
Level 4:	VTTW8Y7SDP
Level 5:	NQJ3R5MPHX
Level 6:	0TTW269ZTB
Level 7:	T9F3CGQT4R
Level 8:	XWQ4ZRZ8ZX
Level 9:	KDNDQJNK11
Level 10:	XVPS9DJF15
Level 11:	S3YP1C5TJM
Level 12:	7W1NLVXVCL
Level 13:	NQJVKNTTGJ
Level 14:	VTT40F3ZH3
Level 15:	T9FVCZNT?W
Level 16:	24QWG2X4?V
Level 17:	RHW0K9ZV0Q
Level 18:	ZK379PH?99
Level 19:	GXX7P09DFB
Level 20:	5744LTH1QS
Level 21:	KNNNZ17T?F
Level 22:	2BRBFPQB?P
Level 23:	LHY?K1MHZQ
Level 24:	WK517YLL3N
Level 25:	C5V1PKW?M9

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder euer Schummelmodul ein wenig tunen. Neben vollem Boost für den zauberhaften Sport der Hexen und Zauberer könnt ihr euch auch Unmengen Knete unter den Nagel reißen. Viel Spaß!



Harry Potter: Quidditch Worldcup

[m]	P1: Voller Boost
FRR8-NY58-4HD9B	QA6U-VUNQ-9Q121
V2PN-T5YT-Q519V	JTX5-P1NY-KHN1W

DAS ACTION-REPLAY-PACK
Unverb. Preisempfehlung: € 39,99
Hersteller: Datel

Gladius

[m]
DEC3-E24K-J1HCW
5YKC-5W52-APNZQ
B5JP-5EEX-UPYZ7
KRP6-HYGM-KRNGA
0FFD-R39Q-7KAPQ
D4F8-2JXT-JG522
PJWJ-NUDZ-3N1FR
F7H6-P58U-P3EJ9
T1TA-CMVT-H8RE5
Ultraviel Zaster:
PZPX-A01T-4NQD0
41JG-HCNH-50D68
4YRC-GV7F-970YR
Y5N2-UTZT-96CY5
U29X-XRCJ-VKNUP

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.

Tony Hawk's Pro Skater 4

TIPP Neue Charaktere für den vierten Teil.

Na, habt ihr bereits sämtliche Skater und ihre Fahrkünste getestet? Bei den ursprünglichen Charakteren ist zwar ohnehin schon für jeden Geschmack etwas dabei, aber falls ihr noch mehr abgefahrene Freaks freischalten möchtet, dann gebt doch einfach nachfolgende Skater-Namen ein. Dazu müsst ihr im „Mach-Dir-den-Skater-Modus" die Option „Neuen erstellen" anwählen und anschließend unter „Informationen" den Punkt „Namen" auswählen – schon könnt ihr mit einer Menge weiterer freakiger Gestalten starten.

Aaron Skillman	Henry Ji	Mike Leshever
Andrew Skates	Jason Uyeda	Mike Ward
Andy Marchal	Jim Jagger	Mr. Brad
Angus	Joe Favazza	Nolan Nelson
Atiba Jefferson	John Rosser	Parking Guy
Ben Scott Pye	Jow	Peasus
Big Tex	Kenzo	Pete Day
Brian Jennings	Kevin Mulhall	Pooper
Captain Liberty	Kraken	Rick Thorne
Chauwa Steel	Lindsey Hayes	Sik
Chris Peacock	Lisa G Davies	Stacey D
ConMan	Little Man	Stacey Ytuarte
Danaconda	Marilena Rixfor	Stealing Is Bad
Dave Stohl	Mat Hoffman	Ted Barber
DDT	Matt Mcpherson	Todd Wahoske
DeadEndRoad	Meek West	Top Bloke
Fritz	Mike Day	Wardcore

XGRA

Mit unseren Tipps seid ihr bestens für die **XGRA-Meisterschaft** gerüstet. Wir liefern euch Streckenkarten und erklären die kniffligsten Passagen.

Allgemeine Tipps

Um diese Tricks herauszufinden, haben wir den Season-Modus durchgespielt und dabei alle Aufträge erfolgreich abgeschlossen. Zudem haben wir alle Strecken genau abgesucht, um die schnellsten Routen zu finden.

Der Saisonbeginn

Konzentriert euch darauf, alle Geschwindigkeitsstreifen zu erwischen. Ihr habt nur schlechte oder gar keine Waffen, weshalb ihr auf Beschleunigung bauen müsst. Benutzt zu Beginn ausschließlich den „Accelerator", um euch den entscheidenden Vorteil zu verschaffen. Im Gerangel mit den anderen Fahrern helfen euch die „Extra Ammo" und der „Double Hit". Letzteren setzt ihr erst ein, wenn die Waffenenergie komplett aufgeladen ist. Lasst die Finger von der Unverwundbarkeit und dem Shieldbooster, da die Schutzschilde eures Rennfahrzeugs sehr schnell regenerieren.

Wie gewinne ich ein Rennen?

Nachdem ihr die Invitation Class überstanden habt, werden die Rennen einfacher. Egal, wie oft ihr gegen eine Wand fahrt, ihr könnt trotzdem noch gewinnen. Meistens reicht es bereits aus, fünf Geschwindigkeitsspuren hintereinander zu erwischen, damit ihr vom letzten auf den ersten Platz katapultiert werdet. An der Spitze des Feldes seht ihr euch oft nur einem einzigen, ernst zu nehmenden Konkurrenten gegenüber. Nachdem ihr diesen Fahrer aus dem Weg geräumt habt, könnt ihr das Rennen locker nach Hause fahren.

Die Teamauswahl

Bei der Wahl des Teams orientiert ihr euch an deren Speedbikes. Wählt das Fahrzeug, das die wenigsten Schwächen aufweist. Raketen sind mit Abstand die wirkungsvollsten Waffen, da sie sich nach dem zweiten Upgrade ihr Ziel selbst suchen. Die übrigen Waffen erhalten lediglich eine höhere Feuerfrequenz und sind deswegen nur zweite Wahl. In der höchsten Klasse erhaltet ihr das Angebot, dem Templar-Team beizutreten. Unterschreibt den Vertrag, da deren Mechaniker die besten Fahrzeuge konstruieren.

Die Kurven

Schlagt das Lenkrad ein, sobald ihr eine Kurve entdeckt. Bei den hohen Geschwindigkeiten rast ihr sonst oft gegen eine Mauer. Einige Bikes haben eine sehr schlechte Kurvenlage, sodass ihr bei hohen Geschwindigkeiten auf den äußeren Kurvenrand zuschlittert. Solch eine zeitraubende Situation vermeidet ihr, indem ihr nur mit kurzen Gasschüben fahrt, bis ihr die Kurve wieder verlasst. In höheren Klassen bringt es euch einen Vorteil, eine Kurve ohne Gas zu nehmen. Dadurch vermeidet ihr es, gegen die Fahrbahnbegrenzung zu rutschen. Falls ihr in eine Mauer donnert, verliert euer Fahrzeug viel Geschwindigkeit. Mit mehr Schwung könnt ihr aus Kurven herausfahren, indem ihr nur kurz vom Gas geht.

Die Geschwindigkeitsstreifen

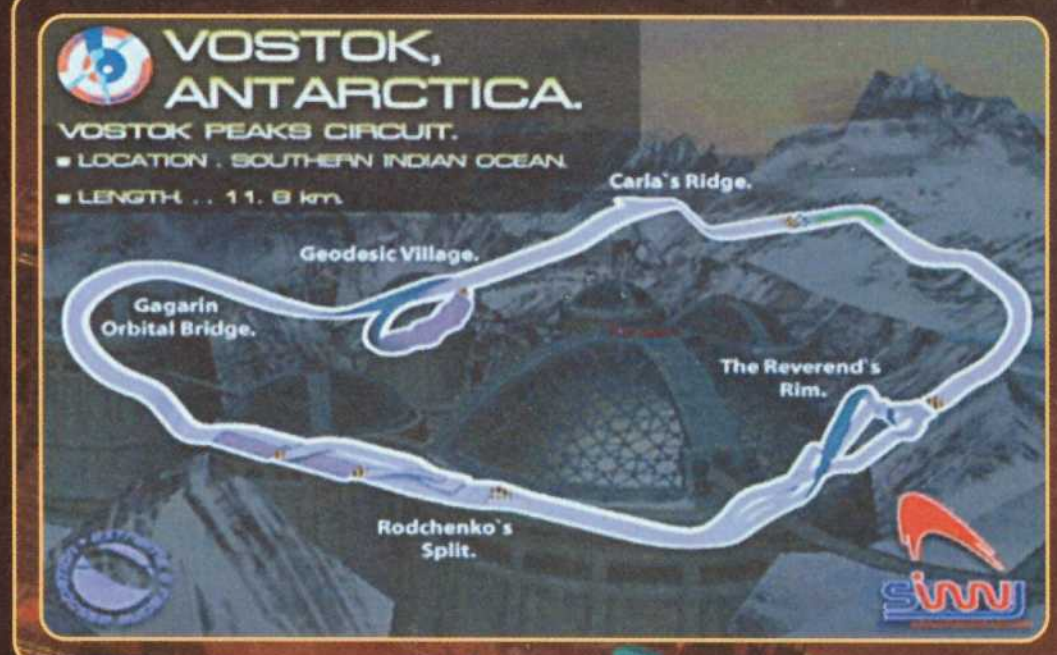
Fahrt über die leuchtenden Pfeile, um euer Bike auf extrem hohe Geschwindigkeiten zu beschleunigen. Wenn ihr auf eine Abzweigung zufahrt, solltet ihr euch immer für den Weg entscheiden, auf dem mehr Geschwindigkeitsfelder zu finden sind. Auf einer zweispurigen Bahn müsst ihr meist schnell die Spur wechseln, damit ihr alle Geschwindigkeitsfelder erwischt. Der Aufwand lohnt sich, da die Computergegner an einigen dieser Speedbooster vorbeirauschen und ihr somit wunderbar überholen könnt. Augen auf – viele Geschwindigkeitsstreifen sind in Kurven installiert und erst spät zu erkennen!

Wie gehe ich mit den anderen Fahrern um?

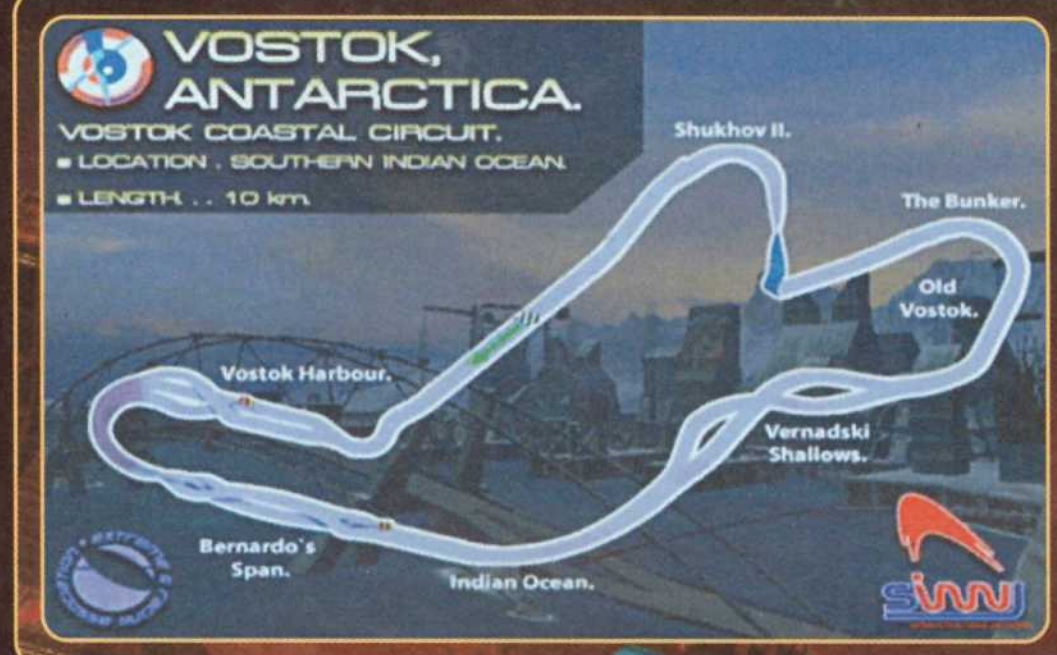
Sobald ihr über die Sekundärwaffe „Deathstrike" verfügt, macht ihr die Gegner ohne viel Aufwand nieder. Fahrt nur noch für die Teams, deren Bikes mit Raketen bestückt sind, da ihr für jeden erledigten Gegner Waffen-Upgrades erhaltet. Nach zwei Treffern mit dem „Deathstrike" habt ihr zielsuchende Raketen zur Verfügung. Dadurch wird es um einiges leichter, die lästigen Fahrer der anderen Teams aus dem Rennen zu werfen. Zudem peilen die Raketen Sponsorenplakate an, die ihr gelegentlich zerstören müsst.

SPEED Auf dieser langen Geraden sind viele Geschwindigkeitsfelder, mit deren Hilfe ihr eure Gegner alt aussehen lasst.

KURVEN In den Kurven ist Vorsicht geboten, da hier einige Speedfelder versteckt sind, die ihr erst spät erkennen könnt.



ABZWEIGUNG Der kleine schmale Weg hinten rechts führt euch über einige Geschwindigkeitsfelder.

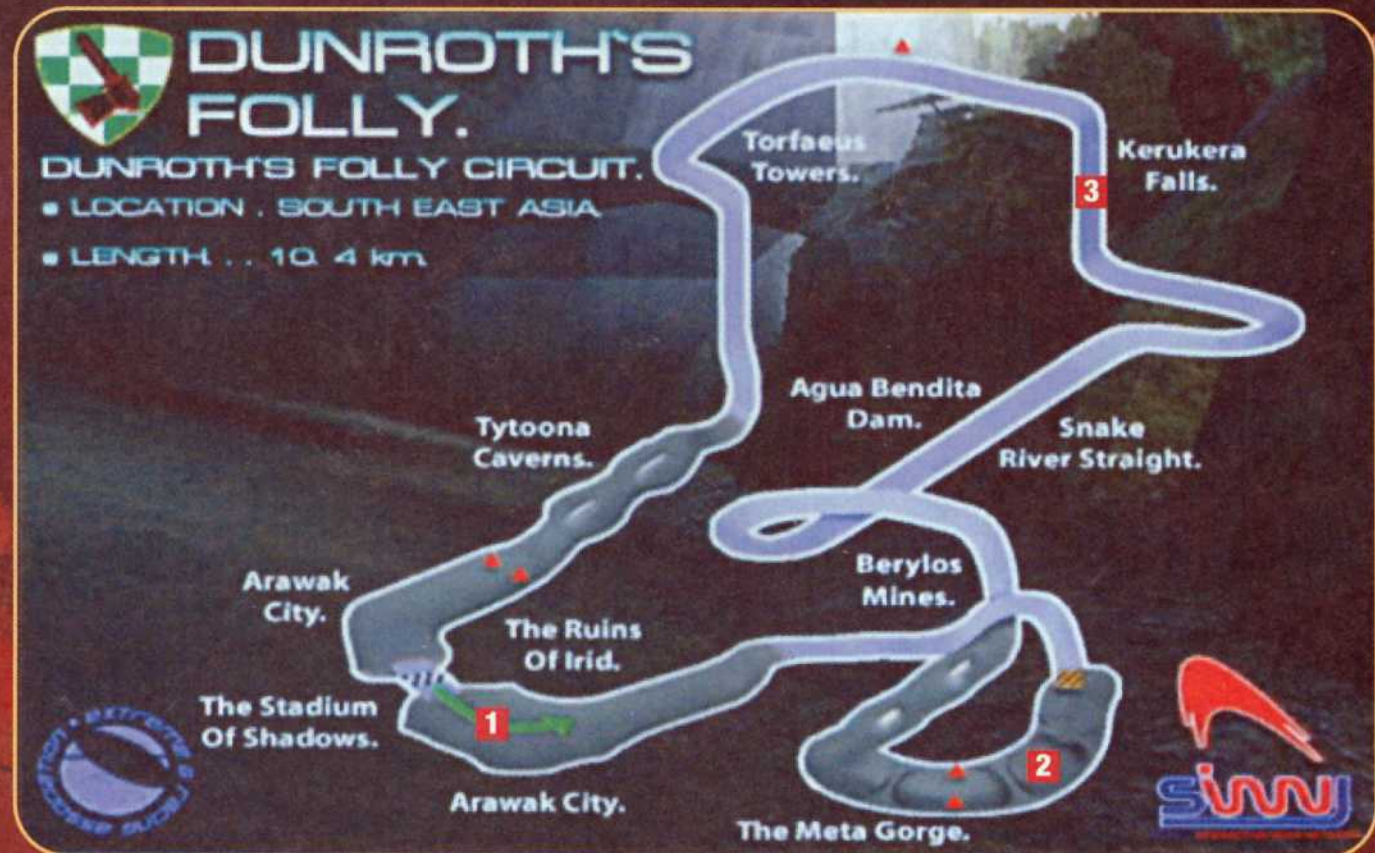


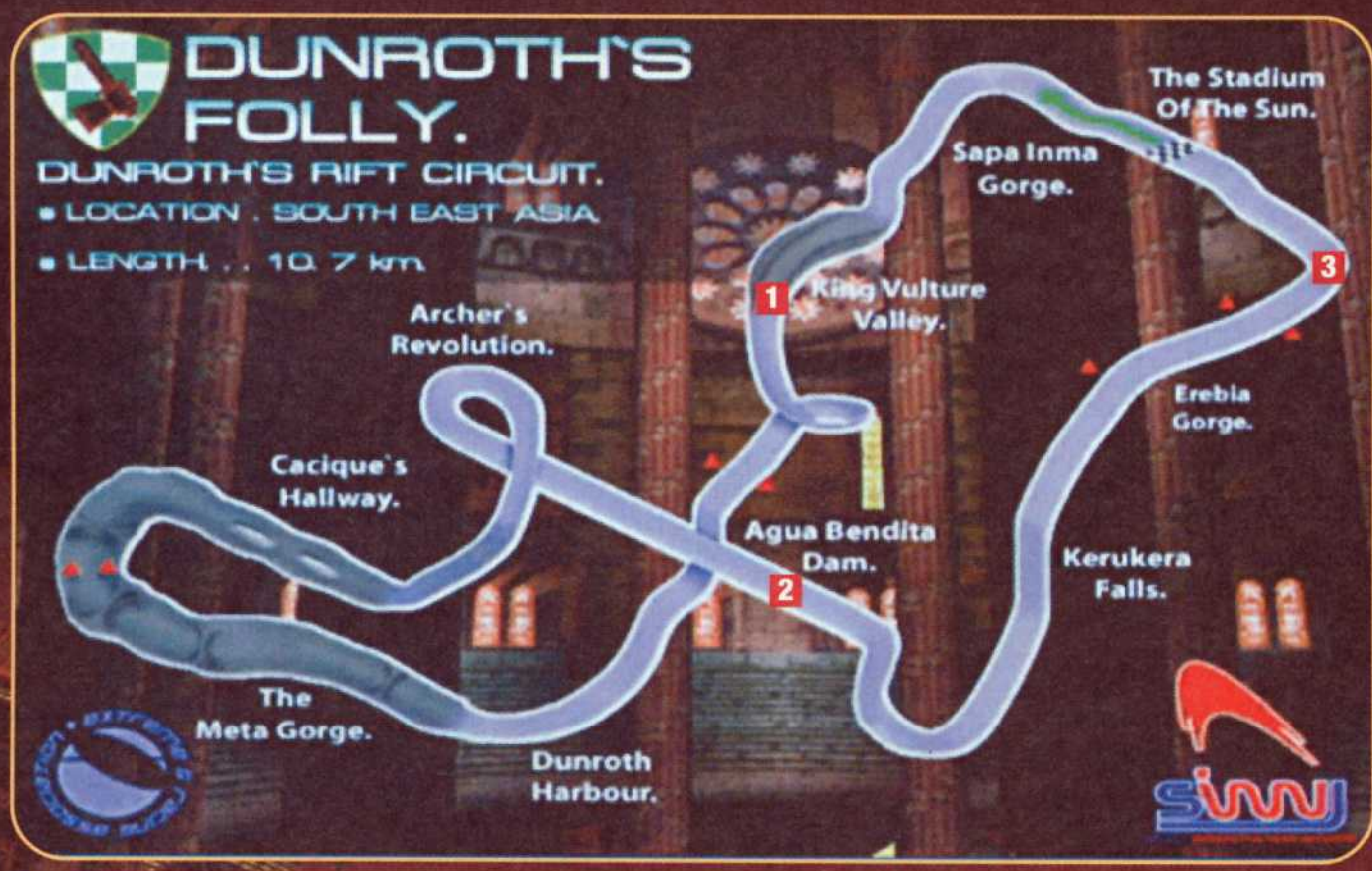
SPRUNGSCHANZE Der schnellste Weg führt über die oberste Ebene. Ihr müsst präzise lenken, da ihr sonst nach unten fallt.

1. SPRUNGSCHANZE
Bleibt weg von der Sprungschanze, da ihr oft an der Mauer hängen bleibt und wertvolle Sekunden verliert.

2. SLALOM
Die grünen Power-Ups sind links und rechts versteckt. Wechselt schnell die Seiten, damit ihr alle Items abstaubt.

3. WASSERFALL
Hier kommt ihr mit schnellen Spurwechseln weiter. Fahrt über alle Geschwindigkeitsfelder.

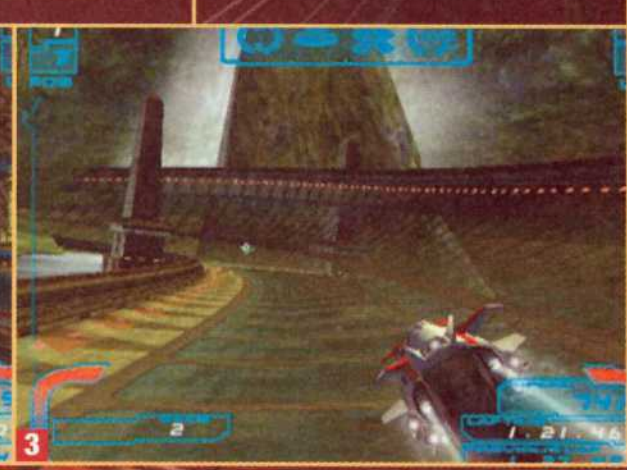


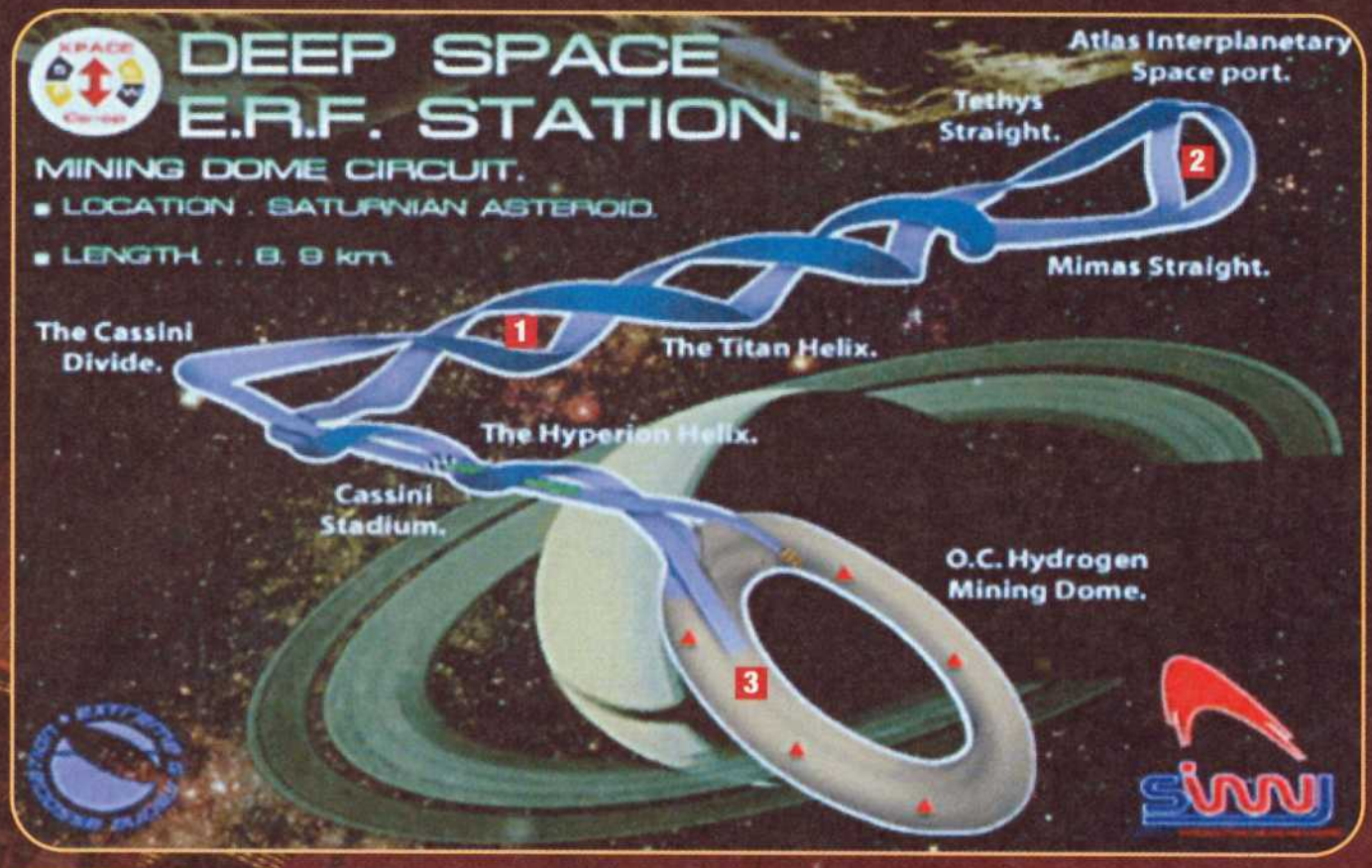


1. LINKSKURVE
Macht euch an dieser Stelle auf eine scharfe Linkskurve gefasst. Lenkt früh ein, damit ihr wenig Geschwindigkeit verliert.

2. LANGE GERADE
Die Gerade ist einer der Schlüsselpunkte für diese Strecke. Sammelt genug Geschwindigkeit und übernehmt die Führung.

3. ZIELGERADE
Direkt nach dieser Kurve folgt die Zielgerade. Gebt Vollgas, sobald ihr aus dieser Kurve herausfahrt.





1. SPIRALE
Hier könnt ihr so viel Geschwindigkeit sammeln, wie auf keiner anderen Strecke. Zudem sind die Speedfelder früh zu sehen.

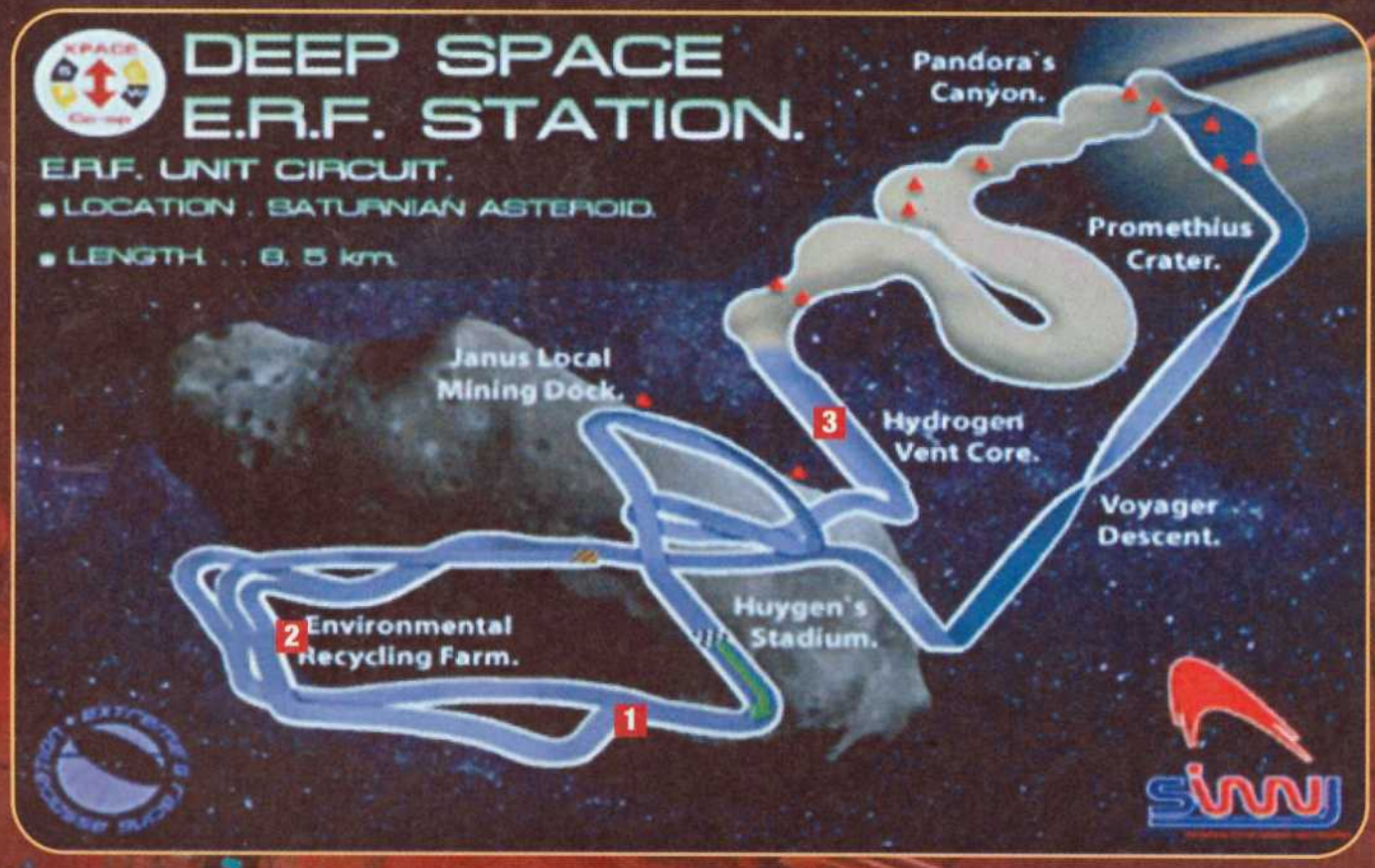
2. ABZWEIGUNG
Wenn ihr Geschwindigkeit braucht, fahrt ihr nach links. Für einige Power-Ups nehmt ihr den Weg auf der rechten Seite.

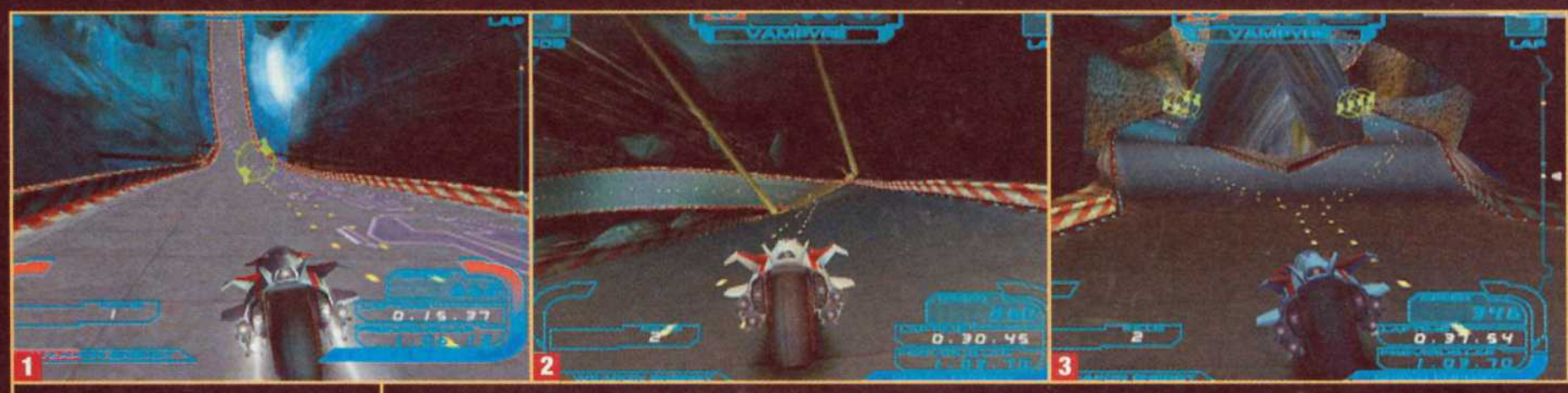
3. ABKÜRZUNG
Fahrt nach rechts oben und kürzt somit ein gutes Stück ab. Unten findet ihr zwar Speedfelder, aber die Strecke ist um einiges länger.

1. START
Fahrt bei der ersten Abkürzung gleich nach links. Bleibt auf der linken Spur.

2. ZWEITE ABZWEIGUNG
Erneut geht's weiter nach links. Nehmt die Speedfelder mit und feuert euch den Weg frei.

3. HYDROGEN VENT
Achtet auf die Geschwindigkeitsfelder. Wenn ihr diese Stelle gut fahrt, habt ihr auf der Zielgeraden den entscheidenden Vorteil.





1. NACH UNTEN
Nach diesem Abschnitt folgt eine schwere Linkskurve. Übt diesen Abschnitt, damit ihr nicht gegen die rechte Bande fahrt.

2. CAVERNS
Durchfahrt diese Kurve mit wenig Gas. Da ihr sie früh erkennen könnt, ist es sehr leicht, diesen Abschnitt ohne Patzer zu meistern.

3. LOOPING
Ihr habt erneut die Wahl. Links gibt's die Speedfelder. Auf der rechten Bahn könnt ihr einige Power-Ups einsammeln.

1. STORMBRINGER
Für den Fall, dass ihr Geschwindigkeit wollt, fahrt nach rechts. Links gibt's wie gewohnt Power-Ups.

2. ABZWEIGUNG
An dieser Stelle läuft das Ganze genau andersrum. Auf der linken Bahn findet ihr die Speedfelder.

3. SPURWECHSEL
Auch in dieser Kurve profitiert ihr von schnellen Spurwechseln. So könnt ihr mit Höchstgeschwindigkeit in die Gerade einfahren.

1. DREI WEGE
Rast direkt zwischen den Rampen hindurch. Dieser Weg ist ganz klar der schnellste.

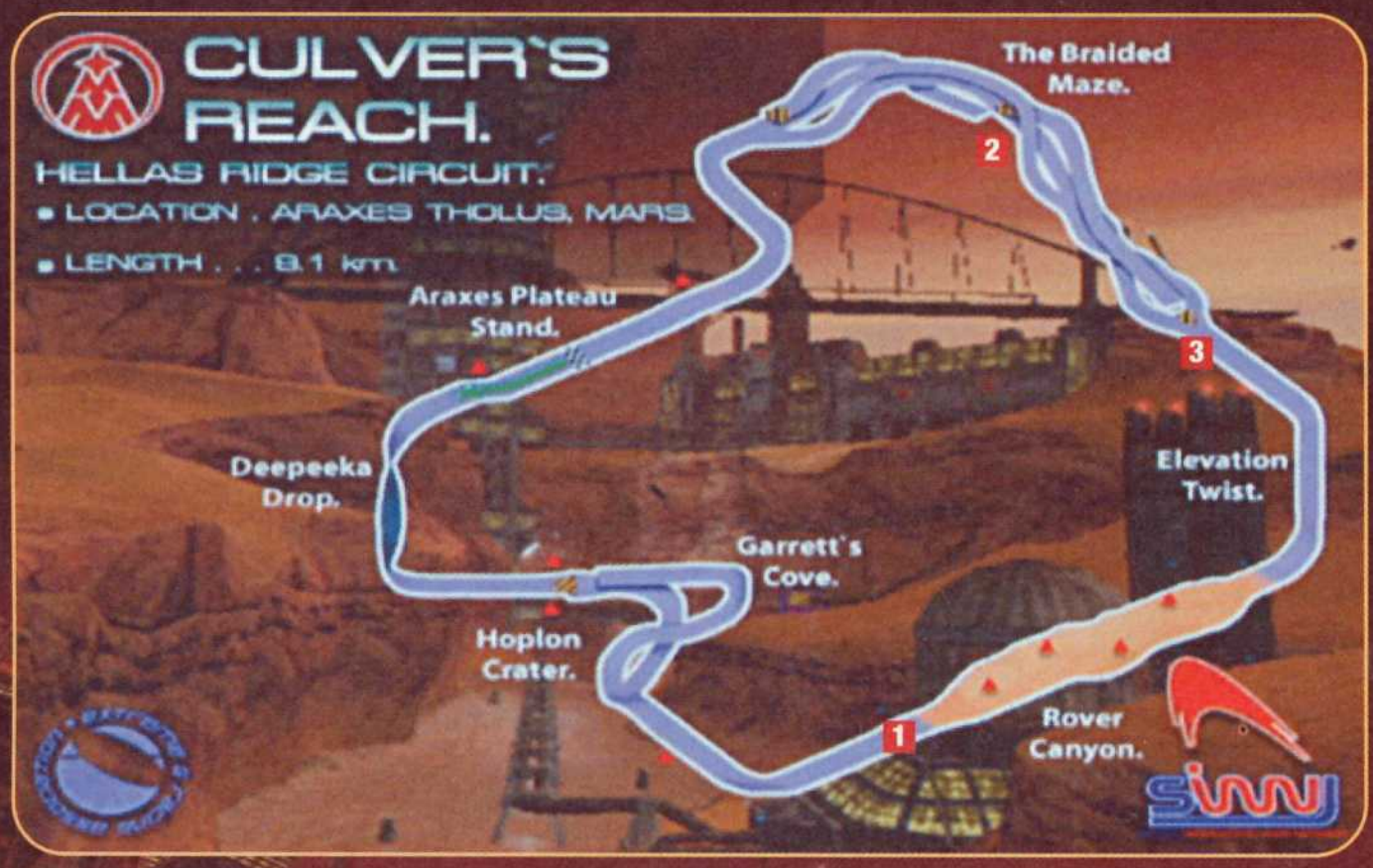
2. SPRUNG
Bleibt auf der linken Seite, damit ihr die folgenden Speedfelder erwischt.

3. ZIELGERADE
Wenn eure Schilde geschwächt sind, startet ihr euren Sprung so, dass ihr auf keinen Fall in den Zäunen landet.

1. TUNNEL
Bleibt auf der rechten Seite, damit ihr nicht nach unten fallt. Der Weg über die obere Ebene ist um einiges kürzer.

2. ABKÜRZUNG
Links neben der Rampe geht's nach unten. Auf diesem Weg kommt ihr an einigen Speedfeldern vorbei.

3. ZÄUNE
Bleibt in der Mitte und fahrt genau auf die Bahn zu. Wenn ihr gegen einen der Zäune kracht, verliert ihr viel Zeit.



1. PFEILER
Bleibt immer unter den Rohren, damit ihr die Fahrbahn nicht verpasst. Weiter außen können geübte Fahrer Power-Ups einsammeln.

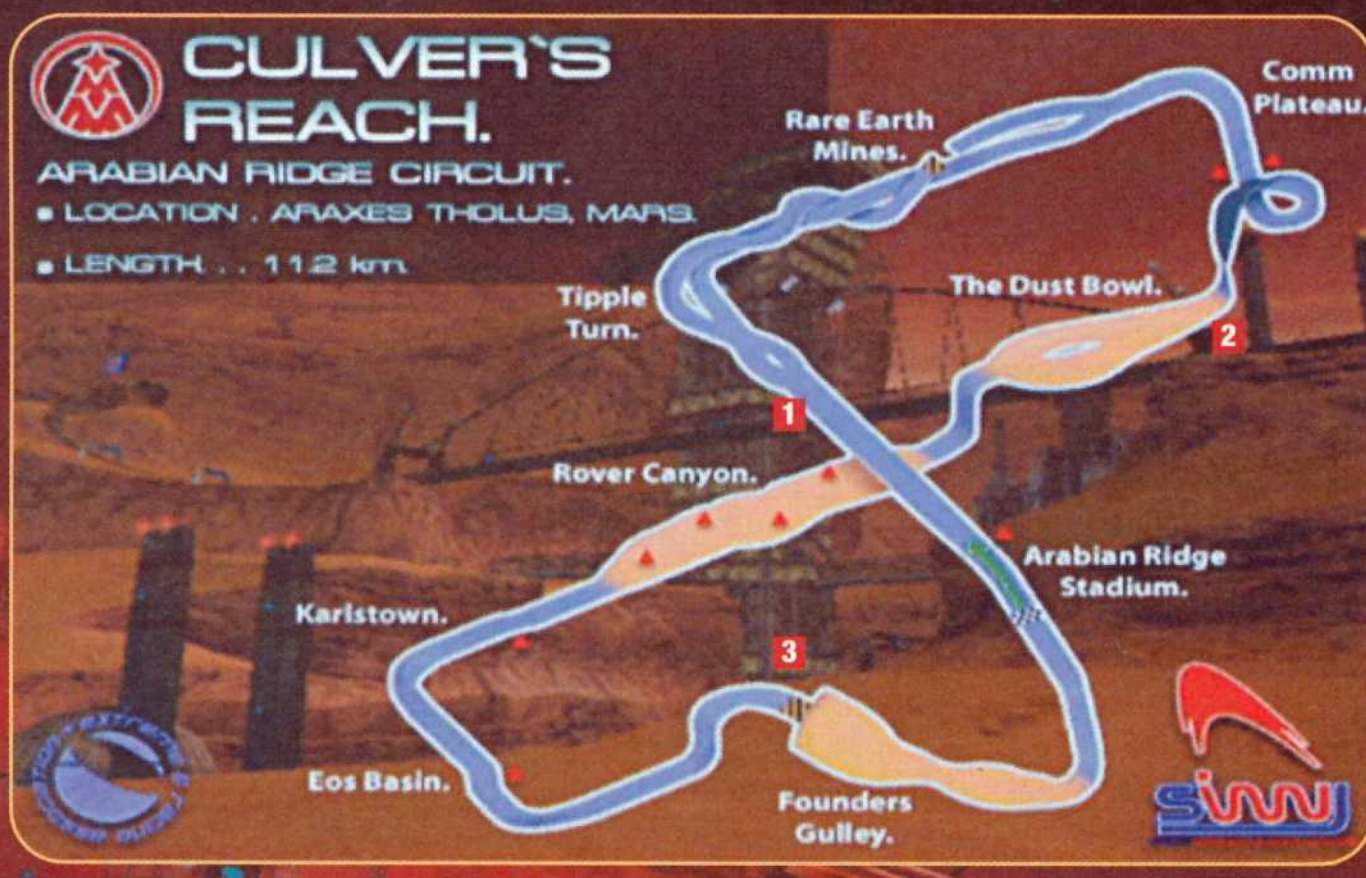
2. ABKÜRZUNG
An dieser Stelle nutzt ihr die Geschwindigkeitsfelder, um auf die untere Fahrbahn zu springen.

3. ABZWEIGUNG
Über die Rampe in der Mitte gehts nach oben. Dies ist der schnellste Weg durch diesen Abschnitt.

1. TIPPLE TURN
Rechts kommt ihr zu den Speedfeldern. Links gibt's die Power-Ups.

2. SANDABSCHNITT
An dieser Stelle könnt ihr euch die Gegner vorknöpfen, da sie kaum Ausweichmöglichkeiten haben.

3. FINALER SPRUNG
Springt von der linken Seite der Fahrbahn ab, damit ihr nicht auf dem Felsen landet.



Tony Hawk's

Virtuelle Skater aufgepasst! Unsere Tipps zu THUG machen euch im Nu zum Profi.

Nicht nur Skate-Neulinge sollten einen Blick auf unsere Kurztipps werfen: Wir versorgen euch außer mit grundlegenden Tipps auch mit allen Neuerungen, die euch im neuesten Teil des Skate-Epos erwarten. Außerdem gibt's wieder heiße Tipps, wie ihr eure Highscores noch weiter in die Höhe treiben könnt. Vorab haben wir die wichtigsten Tipps für die Neuerungen kurz und knapp zusammengefasst. Viel Spaß!

What's new? What's cool?

Am Boden

Ihr wollt lange, nervige Aufsteh-Animationen nach Stürzen verkürzen? Hämmert dazu auf den Sprung-Button, damit sich euer Skater schneller von der Straße aufrappelt und auf sein Board zurückschwingt. Dieser Trick ist in Contests oder bei zeitkritischen Aufgaben sehr nützlich, da hier manchmal Sekundenbruchteile entscheiden. Am besten ist es natürlich, wenn ihr brav auf eurem Board bleibt und erst gar nicht den Asphalt küsst.

Zu Fuß

Erstmals könnt ihr von eurem Board absteigen und eure Umwelt gemütlich zu Fuß erforschen. Außerdem könnt ihr Hausdächer und Ähnliches erklimmen, euch daran entlanghangeln oder mit dem Caveman eure Kombos ähnlich verknüpfen wie mit einem Manual. Eignet euch möglichst früh die Steuerung für den Lauf-Modus an und übt den Caveman.

Am Steuer

Lernt, die Handbremse zu benutzen. Damit kommt ihr besser und schneller durch Kurven und die Fahr-Aufgaben werden euch leichter fallen. Wenn in einer Aufgabe ein Fahrzeug vorkommt, könnt ihr in dem jeweiligen Level auch außerhalb dieser Aufgabe eure Runden damit drehen.

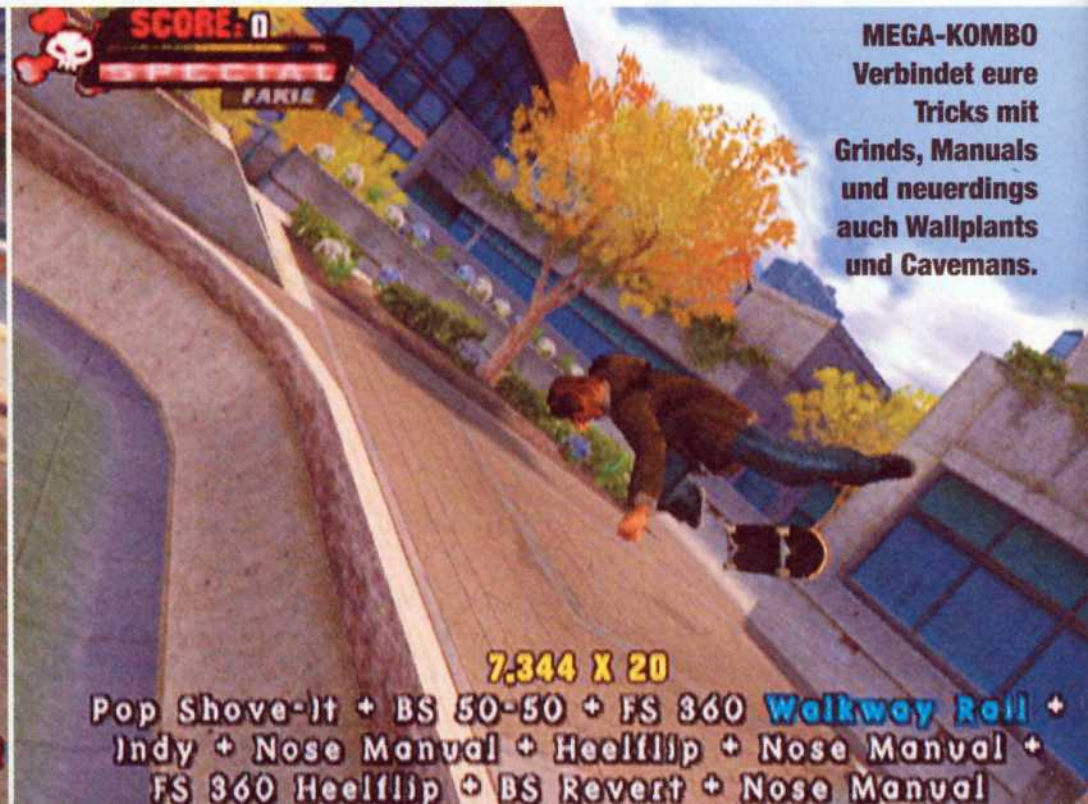
Der Wallplant

Ähnlich wie der Caveman kann der Wallplant auch dazu benutzt werden, um eine Kombo zu verlängern. Außerdem gibt's dafür noch satt Punkte gutgeschrieben. Skatet frontal auf eine Wand zu und drückt nach unten und auf die Sprung-Taste. Euer Skater landet mit allen vier Rollen an der Wand und drückt sich nach hinten weg. Übt den Wallplant, damit ihr eure Kombos noch stärker aufwerten könnt.

Ziele auswählen

Diese Funktion erspart euch eine Menge Zeit, die ihr sonst damit verbracht hättet, durch die Levels zu rollen und nach Aufgaben zu suchen. Im Pause-Menü könnt ihr euch sämtliche bisher freigeschaltete Ziele zeigen lassen und anwählen. So überseht ihr sicher kein Ziel auf eurem beschwerlichen Weg zum Pro-Skater.

AUTSCH Jetzt aber schnell auf den Sprung-Button hämmern, damit euer Skater nicht beim Aufstehen einpennt.



MEGA-KOMBO Verbindet eure Tricks mit Grinds, Manuals und neuerdings auch Wallplants und Cavemans.

Underground

Das Stats-System

Hier hat sich einiges verändert: Statt durch Sammeln von Items wertet ihr in *THUG* euren Skater auf, indem ihr bestimmte Tricks ausführt. Behaltet immer im Auge, welche Moves euch noch fehlen, damit euer Skater wieder etwas dazulernt. Dies könnt ihr im Pausenmenü unter „Stats ansehen". Versucht, euren Skater so schnell und so früh wie möglich aufzuleveln, da euch die Aufgaben dann leichter fallen werden.

Alt, aber bewährt – unsere Profi-Tipps!

Auch alte Hasen sollten einen Blick auf unsere Profi-Tipps riskieren. Vielleicht könnt ihr so eure Highscores noch weiter nach oben treiben.

Kombos:

Hängt möglichst viele Tricks aneinander, um hohe Punktzahlen zu ergattern. Benutzt Manuals zwischen den einzelnen Tricks, damit eure „Line" nicht unterbrochen wird. Nach Vert-Sprüngen an Quarter- oder Halfpipes führt ihr bei der Landung sofort einen Revert und danach einen Manual aus. Dank des Reverts reißt eure Trick-Serie nicht ab und eure Punktzahl steigt weiterhin. Trainiert unbedingt den Manual und den Revert, da diese beiden Tricks die Grundlage für Kombos und somit für hohe Punktzahlen sind.

Spezial-Tricks!

Setzt alle Special Moves eurer Skater zurück und belegt die Specials mit Padbewegungen, die euch leicht fallen. So führt ihr häufiger Spezial-Tricks aus und erhaltet mehr Punkte. Da leider nicht alle Special Moves auf einmal eingestellt werden können, könnt ihr bei wichtigen Runs das Spiel pausieren und eure Specials umstellen. So lauft ihr nicht Gefahr, die Jury ständig mit Wiederholungen zu langweilen, und sahnt Top-Scores ab.

Spezial-Leiste

Auch wenn dies für viele keine Neuigkeit, sondern eher kalter Kaffee ist: Eure Spezial-Leiste füllt sich, wenn ihr Tricks und Kombos erfolgreich steht. Sobald die Spezial-Leiste voll ist, könnt ihr eure Spezial-Tricks ausführen und fett Punkte einheimsen. Nach einem Sturz ist eure Spezial-Leiste wieder leer.

Balance halten!

Wenn ihr in einer Kombo mehrere Grinds oder andere Balance-Moves aneinander reiht, müsst ihr bedenken, dass sich eure Balance zwischen den Tricks nicht neutralisieret. Das heißt, wenn ihr einen Manual oder einen Grind beendet und die Balance zu einseitig ist, landet ihr mit derselben Balance wieder. Versucht deshalb schon vor der Landung, gleich richtig weiterzubalancieren.

Keine Wiederholungen!

Variiert eure Tricks. Wiederholte Tricks bringen euch mit jeder weiteren Wiederholung weniger Punkte ein. Versucht bei hohen Sprüngen immer Double- oder Triple-Tricks (zum Beispiel Double-/Triple-Kickflip). So bringt ihr nicht nur Abwechslung in eure Runs, sondern sahnt auch hohe Punktzahlen ab.

Höher springen

Benutzt den Boneless, um höher zu springen. Hierfür müsst ihr, kurz bevor ihr zu einem Sprung ansetzt, zweimal schnell nach oben drücken. Wendet den Trick an, um noch höher gelegene Gaps zu erreichen und noch mehr Tricks in einem Sprung unterzubringen.

INFO OLD-SKOOL-LEVELS

Versteckte Charaktere

In New Jersey, Hawaii und Moskau könnt ihr versteckte Levels aus dem zweiten Teil der *Tony Hawk's Pro Skater*-Serie freischalten. Was ihr dafür tun müsst, erfahrt ihr hier:

Schule II

Skatet in New Jersey zum Krankenhaus direkt neben dem Bahnhof im hinteren Teil des Levels. Über die Quarterpipe links daneben könnt ihr auf das Vordach des Krankenhauses springen. Klettert jetzt auf den höheren, schmalen Vorsprung und lauft darauf in Richtung Bahnhof. Über den Gleisen entdeckt ihr ein Tony-Hawk-Logo, für das ihr mit der Schul-Stage belohnt werdet.

Venice Beach

Auf geht's nach Hawaii. Unter der langen Überführung seht ihr vor einem der Häuser eine grimmig dreinschauende Holzstatue. Skatet in ihr Maul, um durch eine Art Höllenschlund zu skaten. Springt an dessen Ende so ab, dass ihr das Tony-Hawk-Logo zu fassen bekommt. Verliert nicht die Geduld, auch wenn ihr zahlreiche Versuche dafür benötigt.

Hangar

Begebt euch nach Moskau, um den Hangar freizuspielen. Von den Panzern aus gesehen müsst ihr auf die linke Kante des flachen, fensterlosen Gebäudes. Springt von der Kante in die Richtung des roten Hauses ab, sodass ihr durch ein Fenster kracht. Dahinter liegt ein Treppenhaus, in dem ihr das letzte Tony-Hawk-Logo entdeckt. Schaut auf den Screenshot, damit ihr nicht zu lange suchen müsst.

Das Rundum-Glücklich-Paket für euren GBA!

Holt euch jetzt N-ZONE für 12 Ausgaben im Abo! Wir bedanken uns mit dem klasse GBA SP Zubehör-Pack **GBA SP Value Pack 6 in 1**!

Was braucht man alles, um mit dem GBA SP nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein Link-Kabel, Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern und eventuell noch ein Ladegerät für das Auto - all das findet ihr im Value Pack 6 in 1 von SPEED-LINK. Die schwarze Tasche für den GBA SP könnt ihr mit einem Reißverschluss bequem öffnen, sie bietet Platz für bis zu zwei Spiele und ausreichend Schutz gegen kleinere Stürze. Das beigelegte Link-Kabel kann über einen kleinen Schalter auch so eingestellt werden, dass der GBA SP mit dem alten Game Boy Color zusammenarbeitet. Und für den Sound ist dank der Ohrhörer auch gesorgt!

SPEED LINK

www.speed-link.com

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an:
N-ZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
GBA SP Value Pack 6 in 1 (Art.-Nr. 002393)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 07

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Wie findest du das Kampfsystem von *True Crime: Streets of L.A.*?

Gelungen ❑
Na ja, geht so ❑
Schlecht ❑

6. Stellt dich der Spielumfang von *True Crime* zufrieden?

Ja, vollkommen ❑
Geht so ❑
Nein, es sollte viel umfangreicher sein. ❑

7. Was gefällt dir an *True Crime* am besten?

_____
_____
_____

8. Wie findest du unseren Detail-Check?

Sehr aufschlussreich ❑
Gut, aber verbesserungsfähig ❑
Überflüssig ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 03/2004)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo im Jahr 2004	___	❑	❑	❑
Vorschau: Starcraft Ghost	___	❑	❑	❑
Vorschau: Conan	___	❑	❑	❑
Vorschau: Phantasy Star Online III	___	❑	❑	❑
Test: James Bond 007: Alles oder Nichts	___	❑	❑	❑
Test: Sphinx und die verfluchte Mumie	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Heroes	___	❑	❑	❑
Test: Rogue Ops	___	❑	❑	❑
Test: World Racing	___	❑	❑	❑
Importtest: Donkey Konga	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: 1080° Avalanche vs. SSX 3	___	❑	❑	❑
Feedback: Comic	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: XGRA	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Tony Hawk's Underground	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____
Telefonnummer _____
Straße _____
Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 03 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz: Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 33.829 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	63, 100
COMPUTEC MEDIA AG	83, 94
Electronic Arts	19, 23, 27, 47, 51
E-Plus	57
Matchem	91
Microsoft	15
Nintendo	2, 67
THQ	55
Vivendi Universal	59, 61, 99

Abonnent sein lohnt sich!

Wer N-ZONE im Abo hat, der hat's gut: Jeder unserer Abonnenten nimmt automatisch am Gewinnspiel teil. Alle anderen Leser haben die Möglichkeit, per SMS/Postkarte/Telefon teilzunehmen – **jeden Monat aufs Neue!**

Folgende Personen haben im Januar gewonnen:

- **Eine moderne Digitalkamera:** Jana Ungethüm aus Möckmühl
- **Eine Sony PlayStation 2:** Peter Mertel aus Hardthausen
- **Einen Nintendo GameCube:** Dirk Braunbach aus Weidenthal
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Heiko Leu aus Blumenthal

Herzlichen Glückwunsch!

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

TOTAL DIGITAL: Eine Digicam 962Z Power C@m Optical Zoom (mit Sony-3,1-Mega-pixel-CCD-Sensor und 4 Megapixel Auflösung) + Photoviewer!

Trust
www.trust.com

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Nicht-Abonnenten können folgendermaßen gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS oder Postkarte mit der Gewinnspielnummer NZ 23.

D: 81114,
€ 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650,
€ 0,41/Min.
CH: 0901 210 211,
sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ23,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 25. Februar 2004.

Geisterhafte Störsignale

Und wieder ist der **Wurm drin**. So was!

Dummerweise ist uns ein Screenshot aus dieser Ausgabe etwas aus den Fugen geraten und wir brauchen eure Hilfe, um festzustellen, wo er eigentlich hingehört. Irgendwo im Heft ist das Original zu finden. Schickt uns eine SMS oder Postkarte mit der Seitenzahl des Ursprungsbildes. In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal können wir euch wieder tolle Preise präsentieren.

UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

3x Metal Arms: Glitch in the System
3x Crash Nitro Cart

Schreib uns deine Lösung doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ 24 deine Lösung dein Name deine Adresse" (Beispiel: „NZ 24 Seite 209 Clark Kent 50123 Smallville").

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deiner Lösung an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Artikelsuche, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 25. Februar.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die März-Ausgabe des Jahres 1999 bot sehr viel erstklassigen Inhalt, angefangen bei der überaus interessanten Vorschau zu *Shadowman* bis hin zur voll gestopften Teststrecke. *Micro Machines 64 Turbo* konnte einen Hit kassieren, aber auch die *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*-Komplettlösung hat unsere Leser begeistert.

VORSCHAU

N-ZONE 04/04 Ab 25.02.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Dylan Beale

Der 34-jährige Dylan Beale ist Producer bei Bits Studios und verantwortlich für *Rogue Ops*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Über Weihnachten habe ich mit Freunden sehr viel *Pro Evolution Soccer*, *Super Monkey Ball*, *Mario Kart: Double Dash!!* und *Rocky* gespielt.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Es sind einfach absolut geniale Party-Spiele – die Art von Spielen, die ich auf jeden Fall bevorzuge. Zudem gefällt mir das Spielen mit menschlichen Gegnern am besten. Ich mag es, wenn ich meinen Kontrahenten gegenübersitze und sie mit mir zusammen in einem Raum sind. Das macht einfach am meisten Spaß.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
R-Type DX, *Super Monkey Ball 2* und *Mario Kart* – weil es einfach fantastische Spiele sind.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die Spiele. Aber auch die Maschine ist einfach klasse. Hauptsächlich finde ich aber die Nintendo-only-Spiele einfach genial.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Tut mir Leid, aber da fällt mir nichts ein.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Manic Miner auf dem Sinclair Spectrum

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Beat 'em Ups, Rennspiele und Sportspiele – wegen der Möglichkeit, diese Spiele mit anderen zu spielen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Pro Evolution Soccer und *EyeToy*, weil beide einfach coole Spiele sind.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wenn sich die Chance bietet, rate ich jedem, in die Videospiel-Industrie zu gehen.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Der Import-Test zeigte bereits, dass der Titel über spielerische und technische Stärken verfügt. Zudem geht *Final Fantasy: Crystal Chronicles* in Bezug auf das Kampfsystem und den Mehrspieler-Modus neue Wege. In der nächsten Ausgabe können wir euch endlich den lang erwarteten PAL-Test präsentieren. Ob die Version Federn lassen musste oder vielleicht sogar noch einen drauflegen konnte, werdet ihr in der N-ZONE 04/2004 erfahren.

Prince of Persia The Sands of Time

In der letzten Ausgabe konnte der persische Prinz bereits die ganze Redaktion weit über die üblichen Arbeitszeiten hinaus begeistern. Tja, der Sand der Zeit hat seine volle Wirkung gezeigt und dem Spiel zudem zu Bestnoten verholfen. In der kommenden N-ZONE kommt die europäische Version dieser bezaubernden Neuauflage auf den harten Prüfstand.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	KNIGHTS OF THE TEMPLE
IM TEST:	BEYOND GOOD & EVIL
IM TEST:	CONAN
IM TEST:	TAK UND DIE MACHT DES JUJU
IM TEST:	DRAGON BALL Z: TAIKETSU
IM TEST:	MAX PAYNE ADVANCE
IM TEST:	SHINING FORCE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.